

電撃 PlayStation 2001 7/27



2号連続特別付録

メモリーカードシール 夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1

FFX サモンナイト2 シャドウ ハーツ
グローランサーII みんなのGOLF3
ティアリングサーガ コナミ英雄戦記
リリーのアトリエ

定価 490 YEN

総力特集
サモンナイト2

サモンナイト2の魅力を
最大限に引き出す
メモリーカードシール
を無料でプレゼント!!
応募方法はこちら!!
<http://www.gengononline.com/>

電撃特報

サモンナイト2

23人のキャラクターを大紹介!
すべてにおいてパワーアップした「2」の全貌に迫る!!

徹底
攻略

グローランサーII リリーのアトリエ

シャドウ ハーツ ティアリングサーガ コナミ英雄戦記
実況/パワフルプロ野球2001 エヴァーグレイズ2 リモココロン

最新
情報

みんなのGOLF3 バラッドバッパー2 スカイガンナー Re2
king's FIELD IV 真・三國無双2 五臓物語2 緑の嵐

ファイナル ファンタジー X

プレイする前に知っておきたい! 攻略情報
サモンナイト2の魅力を最大限に引き出す
メモリーカードシールを無料でプレゼント!!
応募方法はこちら!!
<http://www.gengononline.com/>

3000円以上の100%オフクーポン!!
サモンナイト2の魅力を最大限に引き出す
メモリーカードシールを無料でプレゼント!!
応募方法はこちら!!
<http://www.gengononline.com/>

第3弾!!



<p>バンダイのイチオシ リトライナフ LINE UP</p> <p>PlayStation 2 ジョニクワトロ</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 2 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>	<p>PlayStation 機動戦士ガンダム</p> <p>発売中! 9月6日 ¥6,800 (税別) 通常版 ¥6,800 (税別) 限定版 ¥10,800 (税別)</p>
---	---	---	---	---	---	---



プレイステーションの
第2弾は
RPG!!

キミの海賊団がルフィたちと大航海!!
オリジナルストーリーで描く
ワンピース世界へとびだそう!!!

いっしょに行こうぜ!!!
お宝さがしに行こうぜ!!!

From TV animation
ワンピース



とびだせ海賊団!

キミが
主人公!!!

8月2日発売予定!

海賊アドベンチャー RPG

標準価格: 予価 ¥5,800 (税別)

PocketStation
「ポケットステーション」

From TV animation ONE PIECE とびだせ海賊団!

ポケットステーション 同梱 同時発売予定 標準価格: 予価 ¥8,800 (税別)

予約購入者先着プレゼント!
「DOSKO」PANDAブランド
オフィシャルストラップ

初回生産分にはオリジナル特典カードダスが付いている!

東の海 最大の謎に挑み、海賊として名を上げる!



▲海賊船を操作してなつかしの島の探検へ!



▲民衆としゃべりながらイベントで、お宝をさがそう!



▲お宝カードを手に取り、お宝をさがそう!



▲お宝をさがそう!



▲お宝をさがそう!



▲お宝をさがそう!

海やミニゲームはもちろん、友達と対戦して海賊団データを交換すれば、ライバル海賊団として本編にも登場するようにするぞ!



BANDAI

異世界……

戦乱の予感

8月2日によいよ召喚

The logo for the video game "Summon Night 2". The words "SUMMON NIGHT" are in a large, stylized, yellow font with black outlines and a slight 3D effect. Below them, the Japanese text "サモン" (Summon) is in a smaller, black, blocky font, followed by a large, red, stylized number "2", and then "ナイト" (Night) in the same black, blocky font as "サモン". The entire logo is set against a dark, textured background.

— 予約特典 —

SUMMON NIGHT Official Visual Book

約40ページにも及ぶ「サモンナイト」の魅力を凝縮したファン必携のスペシャルアイテム!!

数量限定車ご予約お早めに!!

オリジナルの世界観と魅力的なキャラクター満載の「サモンナイト2」。主人公を男から直欲で、直ぐにキャラクターによってストーリーが変化! さらに、特定のキャラクターのみにかかるエピソードも!! 会話はもちろんフルボイス。「恋魂」要素を豊富に盛り込み、好感度によって会話の内容やイベントが変化する新システムを採用! 愛と希望のファンタジックシミュレーションRPG【SUMMONNIGHT2】ここに登場!

召喚術がすべてを握る……



「リインカーナ」でこれだけ「召喚術」がすべてを握る世界。そこでは強力な力が握る「召喚術」でどんな人々から怪物と尊敬の眼差しを受け、地位と名誉を得ることが出来る。

近來「召喚術」の主人公は、真実を追求する「召喚術師」の「旅の道程」の一員となり本物の自分を見つけ、ために旅へ出る……

5種の属性、豊富な種類の召喚獣

召喚獣には5種類の属性があり、火、水、風、土、光、闇、雷、氷、毒、炎、聖、魔、などありとあらゆるものを召喚可能! しかも召喚する召喚獣レベルによって同じ召喚獣でも異なる効果を行使。召喚術は「サモンナイト」シリーズの最大の特徴。アイテムを自由に組み合わせることによって、自分専用の召喚術を作ることが可能。期待と興奮が入り交じる……



戦闘後も召喚獣が行動に参加!

護衛獣

敵対可能な
4人の護衛獣



バルレレ

レシー

レオルト

ハサハ

召喚獣はダイバの召喚術の中で、召喚されるだけでない「護衛獣」といって、戦闘に参加する。今までの召喚獣が単に敵を倒すだけでなく、会話を待たせ、会話を戦闘にまでつなぐ。主人公と一体となる。

戦略は奥深く、

戦闘はシンプルに

3次元のリアルな戦闘を、操作が簡単でも戦略システムは、いたってシンプル! ファンタジックな世界で奥深いSRPGを実現!

マルチエンディングシステム



キャラクターとの「好感度」によってシナリオが変化する! 「マルチエンディング」の採用によって、繰り返しプレイを楽しむことが可能!

サモンナイトの最新情報を随時更新! **サモンナイト オフィシャルサイト**
<http://www.summonnight.com>

Original: SUMMONNIGHT 2001
 キャラクターデザイン: 高橋和夫

10/20/2001/サモンナイト2
 10/20/2001/サモンナイト2
 10/20/2001/サモンナイト2
 10/20/2001/サモンナイト2

バンプレストのゲーム情報すべてを掲載!!
SUPER HOT WEB
<http://www.hotline-web.com/>

バンプレスト
 10/20/2001/サモンナイト2
 10/20/2001/サモンナイト2
 10/20/2001/サモンナイト2

SQUARESOFT



スクウェア公式
ファイナルファンタジーX
最速攻略本
FOR BEGINNERS
"FINAL FANTASY X"
THE FIRST GUIDE BOOK FOR BEGINNERS
Published by DigiCube



SQUARESOFT
DigiCube

PlayStation 2



ファイナルファンタジーXは、スクウェア公式攻略本で正しく攻略してください。

スクウェア公式で最速は、デジキューブだけ。攻略道を極める、この一冊。

スクウェア公式

FINAL FANTASY X 最速攻略本 FOR BEGINNERS

感激特典

「超高速攻略
ポスター」付き！
スフィア盤フルマップ

CHANCE 1

RIKKIのサイン入り
マキシシングル
「FFX Xテーマソング/
素敵だね」を抽選で
プレゼント！

CHANCE 2

映画「ファイナル
ファンタジー」
特別試写会招待券を
抽選でプレゼント！

7.19ソフトと同日発売

A5判/192ページ 本体価格/1,000円(税別)

シナリオ攻略★★★★☆ ストーリーの4分の3、マカベニヤの森までをマップと共に攻略！
システム解析★★★★☆ スフィア盤のシステムからブリッツボールまでを、分かりやすく解説！
攻略データ★★★★☆ アビリティをはじめ、ジョブと敵モンスターのデータを掲載！
オマケ要素★★★★☆ オリジナルポスターに、スフィア盤の全音と攻略チャートを収録！

スクウェア公式だから、ここが違う!!

- 見やすい、使いやすいを徹底追求した攻略情報満載!
- 独占スクープ! 植松伸夫とRIKKIの南の島対談&フォト収録。
- FFXグッズ&映画「ファイナルファンタジー」情報を満載!!

※最速攻略本は全国の書店、デジキューブ提携のコンビニエンス・ストアでお買い求めください。



ファイナルファンタジーX ポストカードブック

本体価格/1,100円(税別)

7月19日
発売予定

ファイナルファンタジーX ULTIMANIA アルティマニア

スタジオイベントスタッフ・著 デジキューブ・編 スクウェア・完全監修

9月初旬
発売予定



7月18日
発売

価格/1,238円(税別)
SSCX-10053



8月1日
発売

価格/3,680円(税別)
SSCX-10054~7(4枚組)

マキシシングル

素敵だね featured in
FINAL FANTASY X/RIKKI

収録曲
01:素敵だね featured in FINAL FANTASY X
02:御月様 〜ウツクシキマー 03:Pure Heart
04:素敵だね featured in FINAL FANTASY X (instrumental?)

○奄美の歌姫と称される「RIKKI」をFF Xのメインテーマ・ヴォーカリストとして起用。○奄美島民の特徴である哀声を活かした彼女のびびやかな歌声に、逞しいサウンドが調和する美しいナンバーが完成。

初回限定
新刊1冊
付録
バックページ

ファイナルファンタジーX オリジナル・サウンドトラック

○希望の最前作「ファイナルファンタジーX」のオリジナル音楽を全曲収録。
○FFXシリーズ音楽プロデューサー・植松伸夫に加え、仲野順也(デュープ
リズム) 渡部武彦(サガフロンティア2)が加わり、新しいFFXサウンドを展開。

初回特典

- 4CD付ジグザグ・ケース ●半透明スリーブ・ケース
- 植松伸夫×野島一成(シナリオ)メール対談

※デジキューブ提携のコンビニエンス・ストアで、映画「ファイナルファンタジー」の関連商品と同時にお買い求めください。

デジキューブの星の本と音楽、図鑑を。星の

サントラの新しいお宝発見! (株)デジキューブ 03-3444-8996 書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブブックセンター 03-3444-8765
月~金 10:00~17:00 書籍以外の多く、ゲームの発売についてのお問い合わせは、ご連絡下さい。http://www.digicube.co.jp/

J-Phoenix 機甲兵団
ジェイ・フェニックス


The collage contains four screenshots from 'The King of Fighters '98':
 - Top-left: A character in a blue and white outfit (likely Kyo Kusanagi) in a fighting stance.
 - Top-right: A character with large, colorful wings (likely Iori Yagami) in a dynamic pose.
 - Bottom-left: A character in a red and white outfit (likely Kyo Kusanagi) in a fighting stance.
 - Bottom-right: A close-up of a blue and yellow character (likely Kyo Kusanagi) in a dynamic pose.

開戦！限界域のハイスピードバトル
君のカスタマイズが帝国の切り札だ！

TAKARA

PS2

ESPN X-Game's skateboarding	168
栄冠を争った王者の戦車	170
Eスポーツ2	78
エヴァーブルー	180
EVERBLUE (エヴァーブルー)	180
Eスポーツ	129
乾(たけ)	86
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2007	1170
ガッタン名作劇場 ラグナ王国	94
機甲界大PHOENIX	94
サボリ予 - サボリ予 - クラッシュBANKS ドラムマニア	184
KINGS FIELD II	180
OUAKE THE SHOW	180
五輪のメダルを手にした選手たち	180
グロウラーニイ	90
The Mountaineer II (ザ・マウンテンライザー) 2	184
CITY CRISIS (シティークライシス)	115
シャドウ ハード	62
三・三原典2	182
スカイガンナー	59
五輪のメダルを手にした選手たち	180
タムラン・ドクダミナ	178
D.N.A. Dark Native Apocte	177
第一電音でつづる物語	122
電撃7月号 新幹線山陽新幹線	185
ドリームホーション3	203
パラバリアンツ2	182
必殺! バーストマスター ショーン 実子バスター	204
ビザンチン	180
FINAL FURY II (ファイナルファURYII)-5-	12
快挙達成 ユーハートにふさわけて	90
結城の「アキラ」の物語	204
マトアンマンジョーディオパズダイバー	185
魔夜抄 (ジャコ)	180
Missing Blue - Missing Blue	178
ミッドナイト・シンガー	180
ヤマト / カジスタ - Resounding Gensou	121
リモコン	96
リリーのトリック エールブルグの錬金術士	86
レイクマスター Super Tiger	203
Riez	184



ウイングス/Fxノルマ・ゴローレ/リープス-203	204
カタル・クロック?	204
ガンバルド マーチ	109
ZNACXZANAC (ザナックスザナク)	172
セモノワトル	93
SUPER BATTLE WORLD 2007	180
SMILE?ノリスローノ・Hite Hite Kage Zangler	183
SMILE?ノリスローノ・Hite Hite Kage Zangler	183
SMILE?ノリスローノ・Hite Hite Kage Zangler	183
スーパー・ブレンジャー	182
スーパー・ブレンジャーシリーズ [続編]	204
スーパー・ブレンジャーシリーズ [続編]	204
ラブ・ゲーム 秋川 明子	74
Dance Dance Revolution 5th Mix	179
デスティニオン・ロード ナイトキャット	185
どきどきファンタジー	185
ナナム金満街 青木雄二の世界観賞	203
ぬくもりの家	183
プレイステーション4 クラウドおまかせ	110
Memories Of 2nd	185
ラブ・ゲーム 秋川 明子	74
ルー・ウィング 時と空は永遠	124
ウォーターマンション	204

PS

[illegible]

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC 2…PS 2 専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT 2…PS 2 専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

発売直前総力特集

12 FINAL FANTASY X
(ファイナルファンタジーX)



今年最大の話題作
FX を徹底紹介！
キャラクター、世界観、
システムなど、押さ
ておきたい情報を完
全公開した発売前の
力特集！ これでブ
イ前の準備はOK!!

晉書 卷一百一十五

サマソナイト2



もしもよ、思い出した
記憶が私にとって都合
の悪いことだったら
どうする？

46 Memories Off 2nd

PS版のゲーム画面を独占公開!! ファン必見の
声優サイン色紙プレゼントも是非チェック!



攻略Station

50 グローランサーⅡ

ソフト発売に先行して、
序盤を徹底攻略！ 新情
報続出の開発陣インタビ
ューも必見だ!!



56 リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～

62 シャドウ ハー

⑥8 ティアリングサーカ

② 実況パロディ

④美洗ハナフル
プロ野球2001

⑦ エグゼクティブ・イズム ⑧ デジタル・リブ

⑦ エラー・トレース ⑧ :

◎ DPS夏の超プレゼント Vol.3 SPECIAL

● 機甲兵團J-PHOENIX

②⑧ ガラクタ名作劇場ラクガキ王国

Source: The author's calculations based on the 2000 Census of the United States, Table 100-1, and Table 100-2.

© Satomi Iwase/Media Works Inc. © 2001 SQUARE Co.
2001 キャラクターデザイン 飯塚隆史 シナリオ 梶尾 研二

reserved. © 2001 BACNORTH © 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

CONTENTS 2001/07/2
Vol. 182

電器SOFT STATION

④ みんなの
GOLF3

ウワサの「全国大会モード」の詳細をキャッチ！
新キャラ紹介も！



⑤ パラッパラッパー2

⑤ スカイガンナー

● KING'S FIELD IV など

メモリーカードシール

夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1
『FFX』『サモンナイト2』などなど

音楽ガバレード・マーチ 以上上巻のお知らせ	10
「プレイステーション」のうろつておるもの	11
プレイステーション3のソフト以上上巻のお知らせ	11
46巻目	12
プレイステーション	12
ウツゴジデータベース	12
DPSコンテニメント	12
まんが4巻目と雑誌	12
「FANTASY X (フィナファンタジーX)」	12
音楽プレイ	13
PSの音楽	13
読者アンケート	13
読者NEWS STATION Part1	13
読者NEWS STATION Part2	13
読者NEWS STATION GAME STATION	13
読者INFORMATION	13
読者VIDEO STATION	13
読者MUSIC STATION	13
読者ART STATION	13
DPSコンテニメント	20
新作ソフトバイスガイド	20
次号予告 次巻目	20

3号連続!

合計
300名に
当たる!!

最終回

3号続いた超プレゼントもこれで最後! 夏休みにハマるソフトはゲットできた?

夏の超

1

Devil May Cry

デビル メイ クライ

大剣と2丁拳銃を武器に、迫り来る悪魔たちを粉砕していくACT。重力をもともしない縦横無尽のアクションと、主人公・ダンテを軸に展開するストーリーはACTファンならずともプレイしてほしい1本!

とにかくカッコイイ
主人公・ダンテの姿そしてアクション

スタイリッシュ & ハードACT!!

単身で悪魔に挑む
圧倒的な強さ

50名

大剣で斬る—



2丁拳銃で撃つ—

POINT とにかく動きがイカサ! スカスカ歩きながら丁寧な動作を演出し、大剣をブンブン振り回して悪魔をぶった斬る! この両面と両銃の、これぞ2ソフト、両打ちのACT 登場と見た!

悪魔どもを狩りまくれ—

プレゼント

Vol.3

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.146の注意書きにしたがってアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントの締め切りは7月26日（当日消印有効）。当選者の発表はVol.185（8月10日発売）に行います。

締め切り **7月26日** (当日消印有効)

2 HOSHIGAMI 10名

～沈みゆく蒼き大地～

強力な魔法を発動させる「コインフェイム」、や仲間との連携攻撃で敵に大ダメージを与える「セッション」など、独創的な要素を盛り込んだ期待のS・RPGだ。



注目ポイント いるんた要素をこれでもかと盛り込んで、いよいよ登場まで待たない「7」以降、S・RPGファンなら間違いなく楽しめるソフトです。



3 サモンナイト2 10名

異世界から「召喚獣」を呼び出して戦う、ファンタジックS・RPGの第2弾！ 表情豊かなキャラと、特徴的なシステム、そして豪華なストーリーと、とにかく見どころいっぱい！のS・RPGです。



異世界の住人「召喚獣」とともに世界の平和を守れ!!

注目ポイント キャラのカワイさとは異様に、内容が手堅い。十分なS・RPG、ファンタジーの王道要素を盛り込んで、見どころ満載なソフトです。

4 エヴァーグレイス2 10名

続編を変更し、コーディネイトすることでキャラが強くなるA・RPG第2弾。3人を同時に操作するパーティ性になったのが最大の特徴。前作との違いが明確にされる?



6人を同時に操るA・RPG!

注目ポイント 3キャラを同時に操作するのにも挑戦しやすいし、なににより遠距離攻撃が強化されて!

このソフトの詳しい情報はP.78

5 東京魔人学園外法帖 10名



五行属性説明 相生・相克の五行属性が攻撃対象と「相性」している場合ダメージ二倍になります

徳川編、鬼道編、???編の3部構成のストーリーで展開するシリーズ最新作! 幕末の江戸を舞台に、敵対する徳川と鬼道衆の戦いを描くS・RPGだ。

或神システムなど、おとく新要素盛り込まれているぞ!

幕末に舞台を移したシリーズ最新作!!

注目ポイント 舞台を変えて「魔人」テイストは変わらず。シリーズファンならハマること間違いなし!

6 ZEONIC FRONT 10名

SLGとACTをみごとに融合させ、ファンならずともアツくなること間違いなし! P.S2版「ガンダム」シリーズの最新作!



注目ポイント ムービーシーンはもちろん、ゲーム画面でも、とにかくモビルスーツがカッコイイシステム、ストーリーも文豪的なデカ!



ティーダと
ユウナの
旅の
始まり。



PS2 DVD	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	7/19	スクウェア
			¥8,800 (税別)
		▶ MC2 (64KB) HED	

力 総 前 直 売 発

FINAL F

システム、 キャラ、 『X』の 全情報を 公開!!



ついに発売日が目前に迫った『ファイナルファンタジーX』。シリーズが、RPGが、新世代へと突入する瞬間を、今まさに迎えようとしている。今回は、キャラクター、システム、世界観など、新たな命立ちの前に知っておくべき情報を凝縮して紹介!!



特集!

ファイナルファンタジーX

ANTASY

『シン』

永遠に破壊を繰り返す
最大・最強の脅威



シンが「ミヘン」を倒した唯一の力
究極召喚

究極召喚のみが「シン」を倒せる

究極召喚を手に入れば「シン」を倒すことができる。本来なら高レベルきこなのだが、リュックのセリフと表情には悲壮感が漂う。唯一「シン」を倒したいどんな真実が隠されているのだろうか？



リュック：究極召喚したシンに勝てるとは
知りだ……だけど！

打倒「シン」を目指す人々

「シン」に対抗できる唯一の手段である究極召喚。それを使えども、力なき人々は固陋して「シン」と戦おうとする。たとえそれが、エゴンの教えに反する「機械」を使うことになるとしても……。



究極召喚は最大レベルの召喚である
その召喚は最高レベルの人々のみ



「X」のストーリー上で、「核」となる「シン」と召喚士という2つの存在。ここでは「シン」について判明している情報と、「シン」との一大決戦「ミヘン・セッション」から、「シン」と召喚士の関係に迫る。この世界「スピラ」にとって「シン」とはどういう存在なのか？そして召喚士ユウナの背負うものとは？

人々の心に暗い影を落とす「シン」の存在

この世界・スピラを破壊し尽くす「シン」は、人々から家族や友、生活というかけがえのないものをすべてを根こそぎ奪い去ってしまう恐ろしい存在。ゆえに、人々は心から笑顔を見せることはなく、常にその脅威におびえている。エゴンの教えでは、人間が機械に頼りすぎるようになったため「シン」が生まれたとされ、「シン」の脅威から逃れるには、エゴンを信じるしかないと言われている。

打倒「シン」を目的とした作戦「ミヘン・セッション」

かつて「シン」と戦って命を落とし、「シン」討伐隊のもととなる組織を作った英雄・ミヘン・セッションとはその名を冠した作戦である。チョコボ騎兵隊を有するエゴンの民と、機械の兵器を操るアルベド族という2つの相反する人々が手を組み、打倒「シン」の旗の下、協力し、ともに戦う。はたしてエゴンの教えに背き機械の力を使う「ミヘン・セッション」は成功するのか？そしてティータたちは、この戦いで何を



▲敵対するエゴンとアルベドだが、平和を願う思いは同じ。



▶「打倒」シンを目的とした作戦「ミヘン・セッション」

『シン』に

**スピラ中の尊敬を一身に
受ける「召喚士」という役目**

スピラの平和を脅かす禍（わざわい）「シン」。
そして「シン」を倒せる唯一の手段「究極召喚」
を使えるのは召喚士のみ! かつて「シン」を
倒すという偉業を成しとげた、大召喚士ブラスカ
の娘であるユウナは、スピラに住む人々から尊敬
され期待されている。そんなプレッシャーを背負
い、新米召喚士ユウナがどのように成長してい
くかも、ストーリーの重要なテーマとなっている。

**スピラを巡り、究極召喚
を求める召喚士たち**

究極召喚を求めて旅をする召喚士は、ユウナ以
外にも何人か存在する。もちろん召喚士には誰も
がなれるわけではなく、素質あるもののみがその
道を選ばれる。ここで紹介しているイサールやド
ナもその中の1人。彼らもガードとともに、スピ
ラ中を巡り歩いていて、旅の途中でユウナたちと
出会うこともある。彼らは大召喚士ブラ
スカを父に持つユウナに対し、さ
まざまま反応を示す。そ
ういったやり取りも、「X」の見ど
ころの1つだ。



▲召喚士・ドナは、ユウナに対する態度がほかの人と少し違うようだが……。



「お前のことを、いつか
お父さんが覚えてあげたいよ」



人々の安
らぎの時
「ナギ節」

「シン」が倒れ
て復活するまで
の、ほんのひと
ときの安らげる
時間「ナギ節」。
人々はそんな
りそめの安撫で
も、求めずには
いられないほど
、「シン」におび
えながら生きている。

召喚士
のみが
使える
究極召喚

「シン」を倒す
ために必要となる
「究極召喚」。
その手がかりと
なるのが、召喚
獣だ。「X」で
はこれらの召喚
獣がストーリー
の鍵を握る明か
す重要なカギと
なってくる。



「シン」を倒す
宿命を背負う者

召喚士

おびえる世界「スピラ」

エボンの民

スピラを統べる
古からの教義を守る者



ワッカ：ええと エボンの教えに反する作戦
止めないと マズないですか？



さまざまな人種の 頂点にある 「エボンの教え」

エボンの教えでは、「シン」は、
人間が機械を使用し始めたこと
で生まれたとされる。そのため、
それらに頼らない生活をして順
罪(しよくざい)することが、「シン」
の復活を防ぐと教える。

エボンの民の
新しい指導者
シーモア・
グアド

エボンの民の指
導者であった父の
跡を継ぎ、エボンの
指導者となるシー
モア。グアドと
人間の混血である
彼は、多くの人々
の期待を背負う。



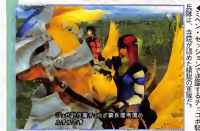
シーモア：みなかばを導いた父の遺志を実現すべく
命を懸けて戦いに挑む所存にございます



「X」の舞台となるスピラを語るうえで、
重要なキーワードとなる「エボンの教え」。
ここでは、エボンの教えを信仰する「エ
ボンの民」と、その教えに背き、機械を
使う「アルベド族」をクロースアップし
ていく。そしてそこから見てくる、こ
の世界の背景などを読み解いていくこと
にしよう。

機械の使用を禁じる エボンの教え

スピラに広まっている教義「エボンの教え」。
各地には寺院が設置され、人々は毎日礼拝を欠か
さない。なお、エボンの民とはエボンの教えを信
仰するすべてのものを指し、
人だけでなく
グアド族など、
教えを信じる
ものには、異
種族でも門戸
を開く。



世界中すべての人が熱狂 するブリッツボール

水中格闘球技・ブリッツボールを観戦、参加す
るときだけは、民族や思想の壁を超えて、スピラ
に住むすべての人々が熱狂する。そして「シン」



によって引き起こ
された災厄や、不
安を一時でも忘れ
ようとする。ブリ
ッツボールはエボ
ンの教えと同じく、
この世界では必要

▲ブリッツボールはスポーツであるが、不可欠なものとな
平和を祈る儀式的な意味合いもある。 っている。

絶対的な工

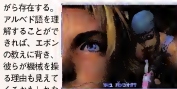
アルベド族の族長にしてリュックの父・シド

エポンの教えに背き、機械を使う部族「アルベド」。そのアルベド族の族長が、リュックの父でもあるシドだ。シリーズでは常に「飛空艇」に関係するキーパーソンとして登場する彼だが、「X」でも重要なポジションを務めることとなる。



独自の言語を使いこなすアルベドの民

アルベド族の特徴として挙げられる独特の言語「アルベド語」。だが、リュックのように、ティエダたちが理解できる言葉を話せる人もわずかながら存在する。



アルベド語を理解することができれば、より「X」の世界が見えてくるハズ。

機械を自由に操り豊富な知識を持つ人々

ミハエ・セッションの切り札となる、アルベド族の機械兵器。このことからわかるように、彼らは機械についての豊富な知識を生かし、武器や乗り物などさまざまなモノを作り上げる。仲間の人となるリュックも、手先の器用さで機械の知識で、ユウナたちをいろいろな場面でサポートしてくれる。



▲武器を渡すことで、機械兵器を一撃で倒すこともできる。



「メアエリュックのダテカ? ちょうどいい 手入置せ!」

親もしきアルベドのリーダー

口調からも、家族な性格であることがうかがえる「X」のシド。リュックの父親ということから、ティエダたちを応援してくれるだろう。また、彼はユウナとも深い関わりを持つ。



天翔ける「機械」飛空艇

「FF」シリーズの代名詞の1つである飛空艇は、今作にも登場する。「X」ではどんな形で、ティエダたちの旅をサポートしてくれるのか? そして、この飛空艇を操り、自由に世界中を駆け回ることはできるのだろうか?

禁じられた「機械」を操る民族

アルベド族

ボンの教え、それに背く種族

CHARACTER

ユウナとガードの物語

シンを唯一倒しうる究極召喚を求め、修行の旅を続ける召喚士ユウナ。そして、そんな彼女を守る護衛くガードたち。物語は、このメンバーを中心に展開する。ここでは、彼らが旅の途中で見せる表情やセリフをもとに、それぞれの人となりを探っていく。

熱血

TIDUS

今年の優勝は、オレたち
ビサイド・オーラカがいただく!



ティード・チャージマンよ、ゴフ、ズ!

ブリッツボールのライバルチームを目の前にして優勝宣言。試合に出る以上、狙うのは優勝のみ。そんな自信に満ちあふれた、ティードの性格をじつによく表わしているセリフだ。



ティード：今年も優勝はオレたちが
ビサイド・オーラカがいただくぞ!

▲ティードの所属するチームは、ビサイド・オーラカ。ゴフズはそのライバルチームのようだ。ゲーム中、実際にブリッツボールで試合を行うことになるが、ティードの優勝宣言は、果たされるのか?

戸惑い

TIDUS

これが逃れようのない
現実だと、やっとわかった

かわいいそうだよな
親が有名なと



ティード：おしじょうのために
たくさん人を殺してやったのか?



ティード：おしじょうのために
たくさん人を殺してやったのか?

▲有名な父親を持つことでのプレッシャーを誰よりも理解しているティードは、ユウナの置かれた状況に困惑する。しかしそれは、自分への疑問でもあるのかもわかんない。

ちょっとしたアクシデントに巻き込まれただけ…。そんな軽い気持ちで始めた旅だったが、この旅の重要性と、ユウナの決意を知ったとき、ティードの心境にも変化が訪れる。自分と、その周囲を取り巻く状況の厳しさに、戸惑いを隠せないティード。しかし彼は、決して立ち止まろうとはしない。



ティード：おしじょうのために
たくさん人を殺してやったのか?

Tidus ティード

CV：森田 成一

躍動感あふれるブリッツボールのエース

明るく前向きに生きる17歳の少年で、「X」の主人公。スピラ全土に広まる人気格闘競技、ブリッツボールの選手。しかし、ある事情により召喚士ユウナと出会い、ワケもわからぬまま、彼女の旅に同行することになる。

最後かもしれないだろ?



決意

TIDUS

言いたいことも言えない
なんて絶対イヤだ!



どんなに迷ったり、どんなに悩んだとしても、ティータは最終的に前に進むことを選択する。個人の幸せを捨て、召喚士としての道を歩むことを決めたユウナと同様に、その決意は固い。その進む道が険しくても、彼にはそうするだけの理由があるからだ。

▲▼落ち込んでひとりでいることはあっても、常にそれをバネにして前に進むことができる。ティータはそんなタイプの人間であるといえるだろう。どんなに厳しい状況であつたとしても、それを乗り越えようと頑張ろうとする。ひたむきなさがうかがうことができる。



オレたちが変えてやる



IN THE BATTLE

戦闘時の特徴

サポートも可能な万能タイプ

新編でのティータは、剣を抜くことで物理攻撃を得意とし、素早い敵に対して有利に戦えるという特徴を持つ。身のこなしも机い、ので攻撃回数も多く、攻撃の命中確率も高い。また、サポート系のアビリティを覚えやすく、攻守ともにすぐれたキャラといえる。



▲攻撃は早い。すばい。剣技を使う。高ダメージを生かした攻撃が得意。

OVER DRIVE

オーバードライブ

剣技



ティータが使うオーバードライブ技は剣技を使って敵にダメージを与える「剣技」。バーの上を左右に動くボウリングを中央のエリアでタイミングよく止めることで発動する。「1」のスコールが切れてバグ現象によく似ているが、戦闘時以外ではこれは回避でもやり直せるし、入力に失敗しても技自体は発動する(ただし威力は下がる)。ボウリングの動きも絶妙なそれとよく似ていそう。



▲オーバードライブゲージがMAXのときに、対敵のコマンドを選ぶと、上の状態になる。そこで、左右に動くボウリングをタイミングよく中央の位置に止めて、バグ現象だ。

ABILITY

ティータがすぐ初手に覚えることができるアビリティ「はげます」。これは、パーティ全員の攻撃力と防御力をアップさせる効果を持つ。こうした支援補助のアビリティを習得しやすいのも、ティータの特徴だ。



▲▲パーティ全員に効果があるので、非常に使いにくい。半ズルなどの最前線では必須となるアビリティといえるだろう。

だから全部話しておきたいんだ。

信頼

YUNA

わたしたちが出会えたのは
きっとエポンのたまものだね!



「シン」を倒すために個人の幸せを捨てた召喚士と、その身を犠にして召喚士を守るガード。この両者の関係は、深い信頼関係がなければ成り立たない。ユウナを守るガードたちはユウナを信頼し、ユウナもまた、ガードを信頼している。そうでなければ究極召喚を得るための過酷な旅を乗り切ることはできない。

キミの
ザナルカントは
きっとどこかに
あると思う

▲▲ 関係を信頼し、気づかうユウナ。だからモガドにも信頼に応えようとがんばることができるのだ。ユウナの優しさと強さがガードの力を引き出していると言っても過言ではない。

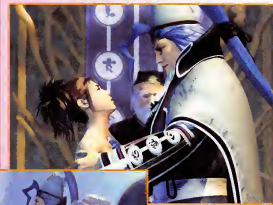


ユウナ、キミのザナルカントは
きっとどこかにあると思う

献身

YUNA

エポンのために、スピラのために
そうするのが一番いいと思いました



▲▲ 多くの人々が祝福しながらも、ユウナの決意は揺れない。このことから、個人の感情を抜きにした英雄的な結核であることが見て取れる。果たして、このとき、ティータは何を思うのだろうか?



個人の感情を捨て、人々のために生きることを決意したユウナ。それが人の希望になるなら、本人の感情を抜きにした結核も十分ありうること。偉大なる指導者、シーモアとの結核は、世界中の人々が祝福し、多くの人に希望をもたらすのだから……。



ユウナ
CV: 青木 麻由子

人々の希望を背負う召喚士

偉大な召喚士、プラスカの血を受け継ぐ新米召喚士。有名な父親を持つプレッシャーにも負けず、明るく振る舞いながら、強い決意を胸に抱き戦い続ける。世界を救う者として、また、人類の守護者として、究極召喚を手に入れるために旅を続ける。

召喚士とガードっていうのは



重圧

YUNA

わたし「シン」を倒します
かならず倒します

召喚士は、一時的に「シン」を倒すことができる人々の希望の存在。それだけに周囲からの重圧は大きい。しかし、それでも彼女は召喚士の道を選ぶ。何もかも、覚悟のうえで。

ユウナ：わたしは、シンを倒すまで、かならず倒します

▲かつて「シン」を倒した召喚士の娘だけに、人々の期待は大きい。だが、彼女の決意は揺らがない。

毎日、ここにきて暮らせばいいのに……

ユウナ：毎日、ここにきて暮らせばいいのに……

ユウナ：毎日、ここにきて暮らせばいいのに……

IN THE BATTLE

戦闘時の特徴

さまざまな召喚獣を呼び出せる!!

パーティキャラのなかで、唯一召喚獣を扱うことができるユウナ。戦闘では、様々な召喚獣を呼び出して戦わせることが可能。そのぶん、本人は戦闘には向かない。オーバードライブ技もオーバードライブゲージがMA X状態の召喚獣を呼び出す、特殊な技なのだ。

▶使用する武器はロッド。攻撃力はほとんど期待できない。



OVERDRIVE

オーバードライブ

マスター召喚

ユウナが使うオーバードライブは「マスター召喚」。オーバードライブ状態の召喚獣を呼び出すことのできる技。ユウナのゲージを召喚前に引き出すと見えるとわかりやすいだろう。呼び出した時点でオーバードライブゲージがMAXになっているので、召喚獣の強力なオーバードライブ技をすぐに使用することができる。



▲召喚した時点でオーバードライブゲージがMAX状態なので、ゲージがたまらなくてもいい。つまりオーバードライブ技を使うことができる。

ABILITY

アビリティ

ユウナは、白魔術などの魔法系アビリティを見えやすく、パーティの回復役といった位置づけとなるキャラクタード。とくに、ここ初めに覚えることのできる「折る」は、パーティ全員のHPを回復できるという、非常に便利なアビリティだ。そのうえ、MPをまったく消費しないので、戦闘中の回復手段が少ない序盤では、回復魔法以上に世間になることだろう。



▲全員の回復することができるので、MPを消費しない。序盤はとくに役立つ。

スピラの希望の光なんだよね。

純真

RIKKU

思い出は優しいから
甘えちゃダメなの!



リュック：思い出は優しいから
甘えちゃダメなの!

15歳という年齢のせいかな、
発言や行動が無邪気で、子ども
っぽさが残るリュック。その
反面、ちょっと青伸びした
ような発言も多いが、これも
若さゆえか? それとも、ア
ルベド族に対するエポンの民
の偏見のせいで苦労してきた
からだろうか?



リュック：思い出は優しいから
甘えちゃダメなの!

スピラじゃね
早い人は
すっごく結婚
早いよ

▲トマトに対して
いるのか、年こ
ろの女の子のち
よとした背伸び
なのか、微妙に
判断できない
言動も多い。



健気

RIKKU

引き返せなんて
言わないよ



リュック：引き返せなんて
言わないよ

スピラの
幸せのための
イケニエ
みたいに
見えるんだ



スピラの幸せのための
イケニエみたいに
見えるんだ



スピラの幸せのための
イケニエみたいに
見えるんだ



リュック：幸福の道は
道に決まってるよ

エポンの教えを信じるユウ
ナと、アルベド族の生活のな
かたたく生きてきたリ
ュック。育った環境や考え方
は違っても、ユウナを思
う気持ちは、ほかのガードに
負けないくらい強い。方法は違っ
たとしても、彼女なりに考え、彼女な
りの方法でユウナを守ろうとしてい
る。旅を続けるなかで、ほかのガー

ドたちと多少の行き違いはあっても、
彼女流のやり方が打開策を生むこと
もあるはず。ユウナを守りたいとい
う気持ちは同じなのだから…

Rikku

リュック

CV: 松本 まりか

ユウナを思うアルベド族の少女

エポンの教えに反し、機械を使って生活するアルベド族の少女。
アルベド族の族長、シドの娘でもある。明るく元気で、何ごと
にもめげない奔放な性格。一見何も考えてないようでも、彼女
なりにスピラのことやユウナのことを考えている。

あたしはユウナを守り

快活

RIKKU
じゃ あたしはニギヤカ
担当ってことで!

旅での役割を、白らをニギヤカ担当と決めつけ、強引にユウナの旅に加わるリクク。ユウナの推託を少しでもやわらげたいという気持ちの表れでもある。



リクク：じゃ あたしはニギヤカ担当ってことで!



▲ニギヤカもの1人いるだけで、旅の邪魔もするしと憂う。プレッシャーのかかる旅だが、リククのおかげでかなり楽になることになりそうだ。



リクク：ユウナに話しかけている。

■重苦しい旅のなかでも、どこか学童的な雲居。何ごとも動いだけで押し切ってしまうリククに、男達も正副されているといった印象だ。

女子だけで話し合ってる!



リクク：女子だけで話し合ってる! 男子は黙っててくれなさい!

IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

素早い動きで攻撃するスピードタイプ

リククの戦闘はその素早さ。物理攻撃は若干なものの、魔法が1回あたり10回ほど連続して打てるので、攻撃が非常に速いといえる。また、敵の動きを遅くする「アビリティ」「魔法」で敵の動きを遅くする。コマンドでアビリティを使った攻撃も可能だ。



▶アイテムを使った戦いを強要とする。魔法攻撃はやや苦手。

OVERDRIVE

調合

リククのオーバードライブ技は、アイテム同士を組み合わせることができる「調合」。通常のコマンド入力とは異なり、どんな組み合わせになるかは事前に調合してみなければわからない。すべてのアイテムが調合できるので、そのターンはかなりの強さになりそう。



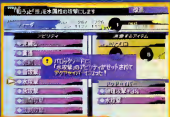
ABILITY

リククは、最初から「盗む」と「使う」のABILITYを所持している。「使う」コマンドでは、盗んだアイテムをそのまま使う。攻撃として使うこともできる。さらに、「盗む」コマンドで敵からアイテムを盗み出すのは、敵の防御力にもなるうえに、敵の攻撃に必要ないアイテムも入手できる。非常に重要な役割を担うキャラだといえるだろう。



盗んだアイテムで武器を改造しよう!!

武器の改造（武器のABILITYを付ける）には、何らかのABILITYに付いたアイテムが必要。改造には特定のアイテムが必要となる場合も多いが、こまめにリククでアイテムを盗んでいけば、改造もラクになるぞ。



改造について詳しくはP.33へ!!



たい。誰にも文句は言わせない。

冷静

LULU

今はわからないだろうけど
いつだって私の方が正しかったでしょ？



ルールーとユナの出場シーン

常にユウナにつき従い、優しく導くルールー。ユウナが召喚士を目指したときからガードを務めており、ユウナにとっては姉のような存在だ。冷静沈着で、たとえユウナが相手でも、その言葉づかいにはどこか冷たさを感じる。しかしその裏には、深い愛情と優しさが込められている。



「あー、この人に、そういう悪戯が、無理してもムリだ」



ルールー、止めなかつたと思うの！?

止めのなかつた
と思うの!?

IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

強力な魔法で敵をせん滅!

ぬいぐるみを新機軸として採用し、戦術的戦術時にはぬいぐるみを召喚して戦う。ユウナは魔法を覚えやすい魔法使いタイプ。なな、ぬいぐるみにはさまざまな魔法があり、グラフィックや攻撃パターンが変化。ルールーのイメージとは異なり、とてもユーモラスな動きをするので注目しよう。



OVERDRIVE オーバードライブ



デンプテーション



「デンプテーション」は、戦術的戦術内に古式スティックを召喚させ、その召喚敵に応じて威力魔法を自動的に使用する技。このとき、MPは消費しない。

ABILITY アビリティ

ルールーは最初から基本的な魔法を習得しており、バトル中ガンガン魔法を覚えていく。また、魔法以外にも特殊な補助系のアビリティを覚えることが可能。そのなかの1つである「海中」は、特殊な能力と魔法を使う敵と戦うときに重要そう。



「海中」は、水中にいる敵に対して、魔法の威力がアップする。また、水中にいる敵に対して、魔法の威力がアップする。

Lulu ルールー

CV 夏樹 リオ

ユウナを見守る優しきガード



幼いころからユウナを見守ってきた女性ガード。あまり感情を表に出さず、言葉づかいも厳しいが、それは自分自身に対しては甘えを許さない厳格さの裏返しである。

最後まで言ったら
怒るわよ…。





キマリが先に行く
ユウナの前はキマリが守る。

Kimahri Ronzo

CV 長谷川 裕見子

ユウナを守る寡黙な戦士



ルルーやワッカとともに、幼いころからユウナを見守るロンゾ族のガード。めったにしゃべらず、感情を表に出すこともない。ただ己の身を盾にしてユウナを守り続ける。

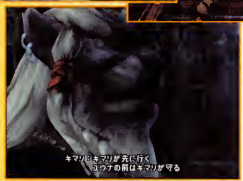
寡黙

KIMAHRI RONSO

ほとんどしゃべることがないため、何を考えているのかわからない面もあるが、己の身を犠牲にしてもユウナを守ろうとする堅固なガード。行動は常にひかえめだが、ユウナを守ろうとする意志の固さは誰にも負けない。



キマリ：つらい時はど 男力して 明るくなるよう



キマリはキマリが先に行く
ユウナの前はキマリが守る

「寡黙」は、ほとんどしゃべることがないことを指す。ユウナを守ろうとする意志の固さは誰にも負けない。

IN THE BATTLE

戦闘時の特徴

どんな局面にも対応できる万能キャラ

キマリは様々な状況で戦う万能な攻撃タイプのキャラ。能力のバリエーションが広い。魔法を使うことも可能。どんな敵に対しても対応できる。敵のタイプを問わず、安定したダメージを与えられる。扱いやすく育てがちなあるキャラといえるだろう。オーバードライブ技は、シリーズを通しておなじみの「敵の技」だ。



OVERDRIVE

敵の技



ロンゾ族であるキマリは、「竜胆」のアビリティで敵の技を覚えることが可能。覚えた技は、オーバードライブ技として使用できる。



ABILITY

キマリは戦闘から回復しているアビリティ「竜胆」は、通常は敵のHPとMPを削ぐという効果を持つアビリティ。しかし、キマリが使用する場合は、HPとMPが削がれず、敵の持っている技も一緒に削ぐことができる。敵の技は攻撃系から回復系まで、さまざまな効果を持つものがある。



「竜胆」は、通常は敵のHPとMPを削ぐという効果を持つアビリティ。しかし、キマリが使用する場合は、HPとMPが削がれず、敵の持っている技も一緒に削ぐことができる。

俺は機械を認めない。
教えに反することは認めない。

ワッカ

CV：中井 和哉

肉体派のブリッツ選手

ユウナのガードを務める1人。ルー
ルーやキマリ同様、昔からユウナを
見守ってきた。エポンの教えを熱心
に信じる男で、教えに反する機械は
一切認めようとしなない。



闘魂

WAKKA

あいつはみんな承知の上で
召喚士の道を選んだんだ

考えるより先に体が動く熱血系
キャラ。エポンの教えに反するこ
とは認めず、不器用で融通がきか
ない性格。アルベド族であるリュ
ックとは口と聞かぬが、そうだが…。

▶ユウナとは古くからの知り合いであるだ
けに、強意の親とも知っているようだ。



IN THE KOTEN

ワッカは、ティータと同じくブリ
ッツボールの選手。戦闘では短距離（？）
のボールを打って戦う。ボールだけに
早く動くように設定が得意で、空を飛
ぶという点に特長がある。

その他の重要キャラクター

ここでは、物語に関わる重要な
2人を紹介していくぞ。

グアト族を統べる若き指導者

シーモア=グアト

CV：阪口 博一

グアト族の族長だった父親
の跡を継ぎ、若くしてエポンの
指導者となった英雄的な存在。人間とグアト族の間に生
まれたハーフであるため、人
種を超えた指導者として絶大
な支持を得ている。さらにミ
ヘン・セッションでは「シン」
を倒すため、アルベド族が、
エポンの教義に反する機械を
使用するのを容認するなど、
彼の深さものぞかせる。彼の
行動に注目していこう。

「シン」を倒すためなら、教義に反
する機械の使用さえ容認するシーモ
ア。彼が判官になれば、強さそうだ。



ワッカ「ええと エポンの教義に反する行動
は認めないが、アムがどう思うか？」

シーモアもまた、偉
大な父親を持つ。その
点でユウナとの接点も
ありそうだが…。疑問
を口にする彼の言葉は、
「X」の神像にどんな
影響をおよぼすのか。

「シン」を倒すまで
弱音は
許されません
よく心得ておく
ことです



OTHER CHARACTER

さらに!! シリーズおなじみのアイツも登場!!

シド

CV：阪口 博一

すでに「FF」シリーズに欠かせない存在となったシ
ド。今回は、機械を使って暮らすアルベド族の族長として
登場。飛空艇を自在に操る、威勢がよく口の悪い親父
という、まさに名前のイメージ
にピッタリなキャラだ。

◀特で頑固で元気のいい親父。イ
メージ的には「兄」のシドに近いが、
親戚にはお節介りしないようだ。



小僧 その言葉 ウソはねえんだな

●今度の飛空艇は…?

チョコボと並んで「FF」
シリーズを代表する乗り物で
ある飛空艇。シドが登場する
なら、当然飛空艇の存在も忘
れてはならない。今回の飛空
艇は、血縁が多用された美し
いラインを持った艦となっ
ている。性格その他に関しては
まだ不明だが、強力な武装も
装備していると思われる。



OTHER CHARACTER

SYSTEM

大幅に変わったシステムをチェック!

シリーズを重ねるごとに、毎回さまざまなシステムが生み出されてきた「FF」シリーズ。「X」では、これまでの常識をくつがえす、新たな試みが多数盛り込まれている。ここでは、それらシステムの基本ともいえる部分を、ピックアップして紹介していこう。

基本システム

まずは、プレイする前に最低限知っておきたいゲームの基本事項を解説していこう。「X」では、従来のシリーズとはまったく異なる部分がたくさんあるので、しっかり予習しておくように!

ゲームの基本をチェック

まず基本として押えておきたいのが、3Dマップになったことによる画面の見方の変化。一部の場所を除き、常に画面上にガイドマップが表示されるので、それを参考にマッ

プを探索できるようになったぞ。キャラの操作は+キーが左スティックで行う。基本的移動は走っている状態で、△ボタンを押しながら移動すれば、歩くことができる。

画面の見方

ここでは、移動時と戦闘時の画面の見方を解説していこう。どちらも基本的な画面構成は、従来のシリーズとそれほど変わらないが、庄

画的にプレイしやすく改良されているのだ。なお、戦闘についての詳細は、P.30で解説するのでそちらをチェックしてほしい。

①操作キャラクター

プレイヤー操作することになるキャラクター。ディク以外のなることもあるかも?

②ガイドマップ

プレイヤーの現在位置を表示。基本は画面上に表示されるが、カメラワークによってはその位置も変化する。

●キャラの位置
●行き先方向
■ 緑 ■ セーブスフィア

●コマンドウィンドウ...そのキャラが選択できるコマンドが表示される

●C2のウィンドウ...キャラと敵の攻撃の順番を示す

●キャラクターのHP・MP...現在のHP・MPを表示

●オーバードライブゲージ...MAXになるとオーバードライブ技が使える

●ヘルプウィンドウ...さまざまな説明が表示される

★戦闘の詳細は.....P.30へGo!!

CHECK HDD (ハードディスクドライブ) が「X」と同時に発売

何かと話題のHDDが、ついに発売決定! HDDを装着して「X」をプレイすると、通常でも早い戦闘やイベント時の読み込みが、さらに短縮されるらしいぞ。早稲科を自給したい人は要チェックだ! 詳しくは、P.188のNEWSを見よう。



フル3Dで劇的な進化を遂げた「FFX」

「X」とこれまでのシリーズの大きな違いは、マップがすべてリアルタイムポリゴンによる3D表示になり、いわゆるワールドマップがなくなった点だ。感覚的には、これまでのダンジョンマップと町マップがすべて1つにつながっていると考えればいじらう。ここで

は、マップの移動をより快適にしてくれるが、マップの移動や探索、アイテムはショップで購入する。だが、武器や防具には攻撃力や防御力という概念が存在せず、アビリティ(特別な能力)の効果が付加されることのみが決定される。そのため武器や防具を買うよりキャラの攻撃力や防御力が上がるわけではないので注意しよう。また、アイテムは全ては単体で使用する以外に、素材(魔法石、P.39を参照)の素材になることも判明した。



「X」で変わった3つの基本システムをCHECK!

Shop ショップ



▲武器や防具ごとに、付いているアビリティの種類や数が異なる。

お店の商品すべてがキャラの成長に関係

これまでのシリーズ同様、基本的に武器や防具、アイテムはショップで購入することになる。だが、武器や防具には攻撃力や防御力という概念が存在せず、アビリティ(特別な能力)の効果が付加されることのみが決定される。そのため武器や防具を買うよりキャラの攻撃力や防御力が上がるわけではないので注意しよう。また、アイテムは全ては単体で使用する以外に、素材(魔法石、P.39を参照)の素材になることも判明した。

の効果が付加されることのみが決定される。そのため武器や防具を買うよりキャラの攻撃力や防御力が上がるわけではないので注意しよう。また、アイテムは全ては単体で使用する以外に、素材(魔法石、P.39を参照)の素材になることも判明した。

区分	種類
武器	属性攻撃や攻撃アップなどのアビリティが付く
防具	属性防御やHPアップなどのアビリティが付く
アイテム	MPやステータス異常を回復、改進にも使う

Save セーブ



宿屋いらず(?)の親切機能が充実

POINT ポイント

- セーブはセーブスフィアで行う
- HP、MPを完全回復
- MC2に最大99万所までデータを保存可能

★これがセーブスフィアだ!

Config コンフィグ

快適なプレイ環境を整える!!

カーソルの記憶や字幕の表示のオンオフなど、プレイを快適にするための要素が充実。自分

のプレイ環境に合わせて変更し、「X」のプレイスタイルをベストなものにしよう。

項目	内容	項目	内容
サウンド	サウンドの出力をステレオモノラルにすることが選択	字幕	セリフの字幕を表示するか、しないかを選択
字幕の名前	字幕にキャラの名前を表示するか、しないかを選択	カーソル	バトル画面でカーソルの位置を固定するか、しないかを選択
ヘルプ	バトル画面でヘルプウィンドウを表示するか、しないかを選択	召喚獣	召喚獣の演出を通常表示するか、ショートカットするかを選択
ガイドマップ	画面上にガイドマップを表示するか、しないかを選択	振動	バイブレーションをオンにするか、オフにするかを選択
よみこみ	ハードディスク(HDD)を使用しているときに、データの読み込みで使う媒体はHDDかDVD-ROMに決定		

バトルシステム

新たな戦闘システムが採用されている「X」のバトルは、前作までと同じ感覚でプレイしていることになり戸惑うことに。実戦で泣きを見ないよう、まずはCTBの内容をしっかりと把握しておこう。

"ATB"(アクティブタイム)から"CTB"(カウントタイム)へ 新たなバトルスタイルで戦闘もパワーアップ!

「V」以降からシリーズの定番になっていたATBに変わって、「X」ではCTBという新しい戦闘システムが採用されている。これはATBの楽しさを残しつつ、さまざまな戦略的要素を取り入れた思考型の戦闘システム

で、細かな戦術と状況判断が勝敗を分ける奥深いバトルとなっているのだ。ここからのバトルシステム編では、CTBの基本的な要素をチェック。モンスターとの戦闘に欠かせない基礎知識の数々を、詳しく解説しよう。

行動順&キャラクターの入れ替え

「X」のバトルにおける最も重要なポイントは、キャラクターの行動順と、戦闘メンバーの入れ替えの2つ。これらの要素をしっかりと理解していないと、モンスターとのバトルで生き残ることはできないぞ!

1 味方と敵の行動順が明確にわかる

「X」の戦闘では、画面の右側に表示されている「CTBウィンドウ」を見ることで、キャラクターの行動の順番を前もって知ることができる。味方と敵の区別なく、素早いキャラクターから先

に行動できるルールは今も変わっていないので、戦闘中はこまめにウィンドウをチェックする必要があるぞ。行動順を踏まえて戦略的に戦うことで、バトルを有利に展開できるのだ。



CTBウィンドウで敵・味方の動きをチェック

戦闘中は、CTBウィンドウの一番上にグラフィックがあるキャラクターから、行動順番が回ってくる。ウィンドウには8つ先の行動順までしか表示されないが、R1かR2ボタンを押せば、その先を飛ばれるぞ。

2 敵の行動順を考えながら戦おう

行動順の仕組みは、味方が行動したら次は敵、という単純なものではない。素早さに優れたキャラクターは先に行動できるだけでなく、連続で行動できることもあるのだ。HPを回復した直後で攻撃したり、敵が行動する前に連続攻撃で制することも可能だ。

行動回数が



▲数回ある待機中のアイディアが、先手の行動で素早く上がる魔法「ハイスト」を使用!

▲すると、敵が1行動する間に2回の行動が可能になり、戦闘はかなり有利になった。

CHECK ボタン=防御&行動送り! 操作法も変化

戦闘中は1ボタンでキャラクターの入れ替え。△ボタンで防御が可能。それ以外の操作は前作までと同じだ。防御にはダメージを軽減する以外に、次に行動するキャラクターに素早く行動順番を送る効果もある。

- 戦闘中のコントロール方法
- ★キー コマンド選択
 - △ボタン コマンドの決定・実行
 - 1ボタン キャラクターの入れ替え
 - △ボタン 防御



▲ピンチのときは、敵で連続攻撃を受けるのを防ぐため、他のメンバーに交代し、再び行動できるような局面の扱いをも特長だ。

2 戦闘メンバーはいつでもチェンジ可能

「X」のパーティは7人まで確認されているが、バトルに直接参加できるのは同時に3人まで。残りのメンバーは後方で待機して、出番を待つことになるぞ。戦闘に参加しているキャラは、コマンド選択中に1ボタンを押すことで、待機中のメンバーから1人を選んで自由に交代できる。入れ替えたキャラはすぐに行動できるけど、交代のリスクはすくなくないのだ。ただし、石化や混乱、戦闘不能など、コマンド選択ができない状態のキャラは、魔法がアイテムで回復しないし入れ替えはできない。また、戦闘中の3人が死滅とゲームオーバーになる。

ユウナを呼び出し



百獣獣で対抗!!



▲パーティの陣に立ちたはる巨大モンスター! 出陣中のメンバーでは苦しい戦時だ。

▲そこで、待機していたユウナをワッカと入れ替えて、百獣獣を突撃。強敵モンスターに百獣獣が戦いを挑む。

キャラクターの入れ替えが勝負のカギを握る!!

ディードは素早い戦にも確実に攻撃をヒットさせるが、防御力が高いのは苦手。黒魔法が得意なルールは魔力に優れているものの、物理攻撃力には不安がある。というように、それぞれのキャラクターには長所、短所があり、バトルでの役割はおのずと決まってくる。各キャラクターの総合的な能力をきちんと把握しておいて、戦っているモンスターの特性や状況に応じてメンバーを入れ替えることも、バトルの大事なポイントになる。



キマリが奇効薬に!

▲味方スーパースタータス異常に陥った。自衛薬が奇効薬ユウナの出現。回復魔法によるサポートは彼女の得意だ。

エスナで回復

アビリティ

スフィア盤（P.29参照）で修得すると使えるアビリティは、技、特殊、魔法の3タイプに分けられる。その効果はとても多岐で、うまく活用すればバトルを有利な展開に導けるものばかりだ。ここでは各タイプの特徴について、詳しく解説しよう。

技 追加効果で敵をほんろう!

敵にダメージを与えると同時に、ステータス異常や能力低下など、さまざまな追加効果を生じさせるタイプのアビリティ。MPを消費するのでも使える回数に限りがあるが、通常攻撃よりダメージは大きく、さらに追加効果も得ら

れるという実用性の高さが魅力だ。魔法を使うモンスターには追加効果のある技、やたらと強いモンスターには防御力を下げる技、といった感じで使い分ければかなり効果的だぞ。フィード、アローン、ワッカなど、戦士系のキャラクターが比較的早く修得できる。

特殊 個性的な効果が魅力!

バトルに参加しているメンバー全員に、命中率アップや威力アップなどの補助的な効果をもたらすアビリティ。中には別外もあるが、ほとんどのものがMPを消費せずに使うことができる。それによって戦況中の

キャラクター全員に効果がおよぶので、その利用価値は高いぞ。MPの消費に一度買ってくる点から見ても、バトルに不可欠なアビリティと言えるだろう。すべてのキャラクターが、それぞれの個性に合ったものを修得していくのもポイントだ。

魔法 攻撃、回復の両方で大活躍!

召喚はユウナ専用のアビリティ。敵の技（前作までの魔法）はキャマリのおバードドライブ技になり、「X」で魔法に属するは白魔法と黒魔法だけになった、とはいえない。その種類は技や特殊のアビリティと比

べるとかなり多く、攻撃、回復、補助と種類も多彩だ。あらゆる局面に対応できるバトルの切り札として、今よりも活躍になるぞ。白魔法はユウナ、黒魔法はルーラーの専用分野だが、スフィア盤の進め方によっては、他のキャラクターにも修得させることもできる。



CHECK オーバーキルとは?

「X」のバトルでは、敵の残りHPを大きく上回るダメージを与えてドットを割ると、「OVER KILL」と表示される。これは一種のボーナスのようなもので、オーバーキルを発生させるともらえるAPが増えるなどの特典があるのだ。ただし条件が条件だけに、オーバーキルを決めるには強力なアビリティなどで敵を倒す必要がある。最後によっておぼろの攻撃でオーバーキルを狙うか、それとも最小限のダメージで効率よく敵を倒るか、そのスタイルに、プレイヤーの個性が反映されそう。



▲敵のHPを突けば、思いのほかオーバーキルが発生するぞ。

オーバードライブ

本作の新要素である「オーバードライブ技」は、特定の条件を満たすと使える最強の攻撃技だ。しかし、技のシステムを理解していないと、使いこなすのは難しい。ここではオーバードライブのシステムを、細かく説明するぞ。

ゲージがたまれば使えるオーバードライブ技

オーバードライブ技を使うためには、まず画面右下に表示されている「オーバードライブゲージ」を、最大までため込む必要がある。このゲージが一杯になると、コマンド選択時に「OVER DRIVE」と表示され、オーバードライブ技が使用可能になるぞ。技を使うとゲージは空になり、最初からため込むことになる。オーバードライブゲージは次の戦闘に持ち越すことができるので、強敵とのバトルにそなえてゲージを温存しておくのも手だ。



▲敵の下のおレンジのバーがオーバードライブゲージだ



ゲージのため方はプレイヤーが選べる

ゲージのため方は、オーバードライブタイプを設定することで自由に選ばれる。下記で紹介しているのは、そのタイプの一つだ。最初に設定できるは「修行」のみだが、バトルで新しいタイプを修得すれば、設定の変更ができるようになるぞ。この3つ以外にも、数多くのタイプが存在するのだ。

- 修行 敵からダメージを受けるとアップ
- 詠念 敵にダメージを与えるとアップ
- 憤怒 味方がダメージを受けるとアップ

キャラによってオーバードライブの使用方法は異なる

ひと目でオーバードライブ技と言っても、敵全体を斬って攻撃したり、1つの魔法を連続で放つなど、キャラクターごとに使う技はまったく異なる。さらに、特定の条件を満たさないと威力が落ちてしまう技もあるため、各キャラクターの技の性質はしっかりとつかみながら使う必要があるぞ。

コマンド入力型

アローンの「秘伝」、ティエダの「宝珠」などは、画面に表示されるコマンドを戦闘開始前に入力しないと威力が落ちてしまう。



▲失敗してもコマンドは入力する。

コマンド選択型

ユウナの「マスター召喚」とルーラーの「アンプワーショーン」は、戦闘中に「アンプワーショーン」や魔法の中から1つを選んで発動するタイプだ。



▲ゲームMA X状態で発動。

修得型

キャリィのオーバードライブ技「秘伝」は、アビリティの魔導でモンスターの技を吸収するほど、正統な技が増えるタイプ。



▲敵の技が使えるぞ。



▲バトルをこなすことで、新しいタイプを修得可能。

召喚獣

これまでのシリーズでは、魔法と同じ感覚で使うことが多かった召喚獣たち。「X」ではシステムが一新され、召喚獣はパーティに代わって実際に敵と戦う、強力な仲間として登場する。より身近で頼れる存在になった召喚獣の秘密に、ここでは鋭く迫っていくぞ。



▲ユウナが召喚を發動すると、派手なエフェクトとともに召喚獣が出現する。出陣時のエフェクトは召喚獣の個性がよく現れているので、一見の価値ありだ。ちなみに、召喚魔法とは別物なので、MPを消費することはない。

1人のキャラとして戦闘に参加

今回の召喚獣は、召喚士のユウナにしか呼び出せない。呼び出された召喚獣は、バトルに参加していた味方と入れ替わって、単体で敵と戦う。召喚獣も通常のキャラと同じように、プレイヤーがコマンドを選択して戦わせるのだ。

▲召喚獣のかたわらには、常にユウナが寄り添っている。



戦闘開始
と、今までのシリーズとは異なり、

POINT 4 召喚獣もオーバードライブ技を持つ

召喚獣たちもまた、ゲージをためることによってオーバードライブ技が使える。ここでは3体の召喚獣のオーバードライブ技を、能力の強弱とあわせて紹介しよう。



猛き烈風の翼 ヴァルファール

ユウナが最初から呼び出せる、巨大な鳥型召喚獣。風の属性を下げ、燃焼効果があるソニックウィングと、周回を使った攻撃が得意だ。オーバードライブ技の「シュティング・レイ」は、上空から発射する熱線で敵全体を攻撃する技。少々HPが多い敵でも、軽く一掃できる威力があるぞ。



特殊攻撃
ソニックウィング
オーバードライブ
シュティング・レイ

▲形勢の逆転が楽にできる！



燃え盛る炎の魔獣 イフリート

これまでのシリーズでもおなじみ、炎の属性を持つ召喚獣。口から火炎弾を発射するメテオストライクに加えて、ファイア系の魔法でも、バファイなど防御系の白魔法も使いこなす。オーバードライブ技の「地獄の火炎」は、敵全体を空中に跳ね上げて、火炎弾で攻撃する爽快な技だ。



特殊攻撃
メテオストライク
オーバードライブ
地獄の火炎

▲猛々しい姿は、まさに炎のごとき！



天空より来る氷の女王 シヴァ

優美な外見にまますべき姿をかけて登場、氷属性の召喚獣。敵の頭上に降くことになった氷を弾としてダメージを与えるからの一撃には、敵の動きを封じる効果もある。オーバードライブ技の「ダイヤモンドダスト」は、すべての敵を包みこみ、そのまま総撃してダメージを与えるぞ。



特殊攻撃
ダイヤモンドダスト

▲すべてを凍らせる絶対零度の攻撃！

召喚獣で押さえておきたいポイント

POINT 1 召喚獣の出し入れはプレイヤーの自由

呼び出した召喚獣は、コマンド画面で「戻す」を選ぶと戦場から撤退させることができる。万が一、召喚獣が戦闘中に倒れてしまった場合、回復するまで呼び出せなくなるので、危険な状況になったら「戻す」コマンドで撤退させることも大事だ。



▲召喚獣は1体ずつしか呼び出せないが、撤退させれば別の召喚獣を手配することが可能。

POINT 2 ユウナの成長に合わせて召喚獣も強くなる！



▲ユウナの能力が反映されるのだ。

召喚獣たちは戦闘で強くなることはなく、またファイア属性で成長させることもできない。だがユウナを成長させると、それに合わせてどんな能力値も上がっていくぞ。

POINT 3 イベントが進むにつれて召喚獣は増える



▲召喚獣が増えれば戦闘が楽に。

新米の召喚士であるユウナは、最初はヴァルファールしか召喚できない。だが修行を経て新たな召喚獣を仲間に加えると、呼び出せる召喚獣の数が増えていく。とても頼もしい存在だ。

CHECK 他召喚士とのバトルも！

「X」の世界にはユウナ以外にも多くの召喚士が存在し、彼らも「シン」を倒す力を得るために修行を重ねている。旅を続けていくと、ときにはそんな召喚士たちと出会うこともあるぞ。ユウナにとって先輩にあたる彼らのなかには、召喚獣同士でのバトルを申し込んでくる者もいる。そこで勝負を受けて勝つことができれば、アイテムなどがもらえるのだ。

▶ 志を同じくする召喚士との出会い。ここで勝負を挑んだらどうなるか？



ヴァルファール VS イフリート

シヴァもバトルに挑戦できるぞ！

▲戦闘に勝利すると、アイテムや召喚獣に関する貴重な情報を得ることができ、このような召喚バトルは、1年ぶりではなく、熱い感情で何度も繰り返すようにぞ。



NEW SYSTEM

武器・防具の改造

「X」ではある程度ストーリーを進めると、武器、防具の改造ができるようになる。プレイヤーの好みにおわせて装備品をカスタマイズできる。改造システムの内容を徹底チェックだ！

属性やアビリティを付加して装備品の性能を高めよう！



▲装備品の改造は、戦闘シーンのグラフィックにも反映される。グラフィックの美化を求めているのも改造システムのポイントだ。

本作に登場する武器、防具には、右で解説している属性の力や、波瀾したキャラにさまざまな効果をおよぼす特殊効果（オートアビリティ）がついている。ここで紹介する装備品の改造システムは、好みのオートアビリティを選んで、手持ちの武器、防具につけられるというものだ。このシステムを活用すれば、敵の弱点にあわせて使い分けられるように炎、氷、雷、水の属性を持つ武器をつつす用意したり、愛用の防具に雷や石化などのステータス異常を防ぐアビリティをつけるなど、必要に応じて自由に装備品をカスタマイズできる。独自の発想で装備品を強化する楽しさを持つつつ、バトルの攻略にも直結している画期的なシステムなのだ。

「X」の属性は炎、水、雷、氷の4つ

CHECK

バトルの重要なポイントになる属性は、今回は炎、水、雷、氷の4種類のみ。右の図を見ればわかるとおり、属性の相性は均等なため、すぐに覚えられるだろう。なお、同じ属性で攻撃した場合は、即座で効果になるぞ。

ダメージ1.5倍

ダメージ1.5倍

改造の手順&注目ポイント

ここでは装備品を改造する手順、改造システムとあわせて詳しく解説！アビリティをつける際の注意点など、細かい点も徹底チェックだぞ

アイテムや成長スフィアを使って改造しよう

装備品につけられるオートアビリティには、それぞれ付加するために必要な材料が設定されている。右の写真を例にとると、水攻撃のアビリティをつけるには「魚のウロコ」が4つ必要で、これが足りない場合は、水攻撃のアビリティを付加することはできないというわけだ。改造するには、さまざまなアイテムが必要になるぞ。

必要な材料

オートアビリティをつけるために必要な材料を表示。アイテム名の下の数字は、そのアビリティを付加するために必要な材料の数。右側の改造メニューで必要な材料を確認できる。

改造する装備品

改造する武器、防具のパラメータが、ここに表示される。すでにつけられているアビリティの欄に追加して、付加できるドロップアイテムや、改造する際の材料が確認できる。

付加できるアビリティ

改造したい装備品を選択し、ここに付加できるアビリティ一覧が表示される。この中からつけたいものを選ぶのだ。

改造すると装備品のグラフィックも変化する

新たな属性を付加したり、特殊な追加効果をつけるなど、装備品の性質を大きく変える改造をすることで、改造後に名前が変わることがある。この名前が変わった装備品は、なんと戦闘シーンでのグラフィックも変化する。バトルでの性能だけでなく、見た目の美しさも意識して武器や防具を改造するのを楽しもう！

バロウを倒すと魚のウロコを使用→アビリティ

改造すると、付加されるアビリティは水攻撃になるぞ。つまり、基本的に武器には攻撃効果のアビリティ、防具には防御効果のアビリティがつけられるというわけだ。

改造の手順

1 装備品の選択

まずは手持ちの武器、防具の中から、改造したいものを選び、オートアビリティをつけるスロット（アビリティ欄にある空欄）の数は装備品ごとに異なり、スロットが1つになっている装備品には、それ以上アビリティを付加することはできないぞ。



2 アビリティの選択

改造する武器、防具を選んだら、次は付加するオートアビリティを選び、優れた効果を発揮するものは貴重なアイテムや成長スフィアを材料に使うので、つけるオートアビリティは、材料の損失も考慮して慎重に選ぶ必要があるぞ。



3 改造完了

オートアビリティを装備品につけたら、それで改造は完了だ。その装備品を身につけると、付けたオートアビリティの効果が自動的に発動する。改造は戦闘中では行えないので、出現する敵の特徴を踏まえて装備品を加工する。なんでもできるのだ。



武器・防具では同じアイテムでも効果が異なる

同じ材料を使って武器と防具を改造した場合でも、付加されるアビリティは違ってくる。たとえば、武器に水攻撃のアビリティを付加する「魚のウロコ」を使って防具を改造すると、付加されるアビリティは水防御になるぞ。つまり、基本的に武器には攻撃効果のアビリティ、防具には防御効果のアビリティがつけられるというわけだ。

例えば...

それぞれに

毒消しを使って改造すると

攻撃で敵を毒状態にできる

毒攻撃をふせく

戦闘での武器、防具の付け替えが重要

武器、防具にさまざまなアビリティをつけても、バトルで活用しなければ宝の持ちぐされ。敵の特徴に応じて使い分けよう。その真価が発揮されるぞ。

お楽しみ要素

お約束のやり込み要素も健在!!

「Ⅷ」の劇場イベントや「Ⅷ」のゴールドソーサー内のミニゲームなど、「FF」にはさまざまなお楽しみ要素が盛りだくさん! もちろん、今でもそんなお楽しみ要素は健在だ。現在判明しているブリッツボールに加え、さらに2つの要素をお教えするぞ!!

ハマリ度120%!「X」のお楽しみ要素をピックアップ

豊富なミニゲームや、奥深いやり込み要素など、思わず本誌を忘れて熱中してしまうお楽しみ要素が数多く用意されているのも「FF」シリーズの大きな魅力。もちろん本作でも、プレイヤーを魅了するミニゲームや楽しい仕掛けが、たっぷり用意されているぞ。ここでは発売直前の大サービスということで、そんなお楽しみ要素の一部を大公開! すべてチェックすれば、発売日からさらに楽しみなことになること間違いなしだ。



▶ファンの人にはうれしいし、チョコボの最新情報もあつて! 今回もきっと、その野性にも驚かされる……はず?

◀人々の身近な娯楽として、「Ⅹ」の世界に深く根ざしているブリッツボール。物陰と影陰にからむだけでなく、ミニゲームにもなっているのだ。



お楽しみその1

スピード&スリリング
ティザーも参加する
ゲーム内ミニゲーム

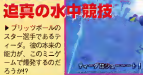
ブリッツボール

巧みな戦略で勝利を目指せ!

「Ⅹ」の世界のメジャースポーツであるブリッツボールは、陸地に影射すれば、水中で繰り広げられるアメフトのような球技。このブリッツボールが、ミニゲームとしてプレイできるぞ。ゲームの内容は、ブリッツボールの戦略性を反映させた、スポーツシミュレーション的なもの。プレイヤーはティザーをはじめとした味方チームのメンバーを操作し、パスやシュートなどのコマンドを駆使して勝利を目指すのだ。



◀攻守が日々くまなく入れ替わる試合展開は、スピードかつスリリング。常に変化する状況に対応する判断力と、試合の主導権を握る作戦能力が求められる。



追真の水中競技

シュート難題

お楽しみその2 「FF」シリーズのマスケット

チョコボ登場



▶野生のチョコボとの出会い、デブチョコボなど、他の仲間も登場するのか?

野生のチョコボに会える!

乗り物に、召喚獣に、実てはアビテムの管理人(?)に、シリースを道中で頼み込んだりしているチョコボ。前述のチョコボ騎兵隊の存在から、「Ⅹ」の世界にも生息することがわかってきたが、ティザーたちと関わりを持つかは不明だった。しかし今回の情報で、野生のチョコボと出会うことが判明したぞ! これですべての楽しみが増えたのだ。

ミニゲームも用意されているぞ!

▶チョコボの背に乗って冒険をかけるティザー。奥庭が落ちていくところを見る、もしかしらミニゲーム?



◀「冒険はあつた」というメッセージが試になると、冒険タイムが開始されているところを見ると、どうやらタイムを過ごすミニゲームらしい……。もしかして、またチョコボを育てられるのかも。

お楽しみその3 サボテンダーの石碑の謎

はりせんほん再び!?

「はりせんほん」でプレイヤーを恐怖のどん底に落とすとしたモンスターといえは、言わずと知れたサボテンダー。謎多きこのモンスターは、今度も登場するようぞ。確率たれこめる荒野にひっそりと置かれた石碑。その石碑には、サボテンダーの顔面が描かれている。光石、石神、壁面。この不可解な符号が示すものは何か。興味は尽きない。



この壁画は?

◀この神秘的なランニングポーズは、そもそもサボテンダーだと推測される?

サボテンダー(?)に遭遇!

▶そして、旅行団の末に石神の森を解明したパーティの戦い、ついにサボテンダーが出現! と思いきや、名前の裏面には「バグ」マークが……。というこは、このサボテンダーはバグなのか? その真相は実際にプレイしてみてもお楽しみだ。



ついにできたを。



一騎当千の極み。
今秋披露。



戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation² 6,800円

命運ともに。



コーエーの最新情報はこちらE3で ● www.gamecity.ne.jp テレホンサービス TEL.045-561-8000 (TVゲーム) TEL.045-561-1100 (PCゲーム)
■本ソフトは発売より8ヵ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・貸出は一切許されておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■上掲「E3」および「PlayStation 2」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●このマークは、本製品で他のゲームソフトの秘密情報を盗み出すマークです。

株式会社 コーエー
www.koei.co.jp TEL. 045-561-8861 (代)

ついにできたを。



一騎当千の極み。
今秋披露。



戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation®2 6,800円



コエーの最新情報はこちらに♪ ●www.gamecity.ne.jp テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9か月間の中古販売を禁止します。 ■本ソフトの複製・転載・貸出は一切許してありません。 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
●「No Resale」ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
一このマークは、価格帯でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。



命運ともな。

『サモンナイト2』



我が魔力に応じて…
異世界より来たれ!

召喚

のすべてがわかる 8P総力特集!!!

今度は
**DISC
2枚組!**

ストーリーからシステムまで
パワーUPした『2』の魅力を
徹底チェック!!

ファンタジー世界を舞台に描く
壮大なストーリー、AVGとSRPG
を融合させたゲーム展開が好評を博
した「サモンナイト」。その結晶とな
る今作は、DISC2枚組という大ボ
リューム! ストーリーはもとより、
システムなども飛躍的にパワーアップ
しているのだ。今回は『2』に秘めら
れた魅力のすべてを徹底チェック!
ストーリーとキャラクター、ゲームシ
ステムの3つの視点から気になる情報
の敵々をお届けしよう。これを見ずじ
で「サモンナイト」は語れない!

ストーリーはさらに
拡大スケールで!

▶面白い深いストーリーが数
多に描かれていて、しっかり
描かれている。



戦闘に導入された
新要素にも注目!

▶前作でも十分
面白かったのあった
戦闘だが、今作は
よりリアルな動き
の敵が追加され、
よりリアルな戦い
になる。

Point
Check! 前作を遊べば『2』
のストーリーが
もっと楽しい!

ある日突然、現実世界から異世界「リヴァイア」へ
と召喚されてしまった主人公と仲間たちの冒険物語。本作は前作「サモンナイト」
から、のちに「サモンナイト2」へと発展する事件に巻き込まれる。強大な魔
力を秘めた生物をめぐって、次の世界とのつながり、希望の道を探っていく。この
とき彼らは世界を救うために、さまざまな困難と対峙し、世界を救うために、
必死に戦っていく。そして、最後には世界の平和を、世界を救うために、
必死に戦うのだ。そして今作! 舞台こそ前作とは違うものの、その
完全には違っている。もち
ろん、前作をプレイして
いない人でも楽しめる作
品にはなっているが、プ
レイした人にとってはお
もしろさがさらに増す
こと間違いなし! 開
封してほしい!!



▶前作でも十分
面白かったのあった
戦闘だが、今作は
よりリアルな動き
の敵が追加され、
よりリアルな戦い
になる。

▶前作でも十分
面白かったのあった
戦闘だが、今作は
よりリアルな動き
の敵が追加され、
よりリアルな戦い
になる。

おなじみの
キャラクターが
多数登場!
ストーリーを
盛り上げる!!



▶前作でも十分
面白かったのあった
戦闘だが、今作は
よりリアルな動き
の敵が追加され、
よりリアルな戦い
になる。

Story
新章召喚獣の続から始まる
ちょっと不思議な冒険物語

物語の舞台は、前作の舞台である異世界「リヴァイア」。魔王様を倒して召喚獣を
捕まえて、世界を救う。この物語は、前作の続編である主人公は、前作の続編という任務を与えら
れる。こうして王都を脱出した主人公は、運命を握る一大冒険に巻き込まれることに...

▶召喚獣のシステム
が強化されて、主人公
はあてにならない!



▶召喚獣のシステム
が強化されて、主人公
はあてにならない!

▶召喚獣のシステム
が強化されて、主人公
はあてにならない!

SUMMON NIGHT 2

サモンナイト2

この要旨押しS・RPG「サモンナイト2」の発売日まで残すところ
あとわずか! 多くのファンが期待するこの話題作を今回も新情報を交え
ながら、キャラクターやシステムまで、全部まとめて一挙大紹介!! 「召喚」
というキーワードから生まれた魅力を8ページに凝縮してお届け!

PS DUAL S	サモンナイト2	▶日本語版
		▶ ¥5,800
		▶ MC (170000)

電撃特報のサモンナイト2

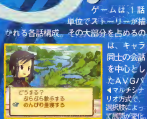
PS

●キャラクター紹介

新キャラクターも交えて
character 23人の登場人物を紹介!!

高とは別の名義で
劇団「金の海馬」の
有方女優・マーン
譲の一員。今はまだ
見聞の域だが、いっ
れお父さんのような立派
な女優になりたく思
っている。向かず嫌
いで、ちょっとの学生

ゲームシステムの基本知識を3つのパートに分けて紹介!!



ゲームは1話単位でストーリーが描かれる各話構成。その大部分を占めるのは、キャラクター同士の会話を中心としたAVGパート。マルティナリオ方式で、選択肢によって展開が変化する。



★システムだけでなく、キャラクターの感情や状況が反映されることも多い。1つ。

★システムだけでなく、キャラクターの感情や状況が反映されることも多い。1つ。

AVG+街パート

情報集めは冒険の基本! 街の中を移動して人々と会話しよう

各話を通して、最初はAVGパートが繰り返される。ここでは、個性豊かなキャラクターによる会話によって、ストーリーが展開していく。また、途中には戦闘も発生し、これによってストーリーが変化することもある。AVGパートが終わると、次の街での自由行動。マップ上には、いくつかの移動ポイント(青い点)が散在し、キャラが「EVENT」マークの表示されている場所を移動すると、イベントが発生するのだ。



▲R2ボタン+十字ボタンで、メッセージの高速スキップも可能。快進撃はできるぞ。



EVENT
マークの場所に移動すると戦闘イベントが発生!!

いくつかのフラグを立てると、マップ上に「EVENT」マークが出現する!!
▶赤色の移動ポイントは、街やアジトの周辺に出現し移動するとマップ画面が切り替わる。

Point Check!
本作の序盤でマルティナリオとエンディングは決まってしまう。仲間キャラは全員決まってしまう。これによってストーリーの展開が固定。一時的な展開は、マルティナリオとエンディングでも決まってしまう。これは、本作の特色である。仲間は決まってしまう。これは、本作の特色である。仲間は決まってしまう。これは、本作の特色である。

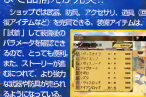
恋愛要素もアリ!
選択肢で好感度が変化



4つの施設を利用すればゲームがより快適に

ショップ

武器防具からアクセサリまで品揃えが充実!!



アジト

セーブが可能! 仲間との会話も楽しもう



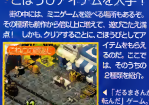
フリーバトルエリア

いつでも自由に戦闘して経験値&お金を稼ごう!



ミニゲーム

ミニゲームをクリアしてごほうびアイテムを入手!





PROGRAMMER
DESIGNER
SOUND CREATOR

アメリカはラスベガスや、オーストラリア等の世界のカジノ・ゲーミング市場をターゲットとした業務で現在稼働中のゲーミングマシンです。実際の貨幣を使用しての白熱したプレイに新たなエンタテインメント性を付加した新規機種の開発も進めており、カジノの本場で高い評価を受けております。

日本でのカジノ構想もあり、今後非常にエキサイティングな展開が見込まれます。

<http://www.konami.co.jp/job/>

まずは、コナミを覗いてみよう!!
ウェブサイトへ **Access Now!!**

応募資格:20歳以上。性別、学歴、ゲーム業界経験不問。
募集職種:プログラマー、デザイナー、サウンドクリエイターを募集します。
応募方法:上記URLよりオンラインにてご応募下さい。
PR欄に「DPS係」明記のこと。追ってご連絡を差し上げます。
応募締切:平成13年7月31日必着 ※郵送での応募もお待ちしております。

下記宛先まで、履歴書(写真貼付・希望職種および勤務地
明記)と職務経歴書、デザイナー/サウンド希望者は作品
を同封下さい。作品は返却しません。応募の秘密厳守。

色々なセクションの人たちとの連携で完成させることが出来て動き出すゲームは、他の人が買ったゲームを動かすのと、はるかにすることが出来ない程の感動体験になります。でも、そこへたどり着くためには、このプロジェクトに関わったスタッフにしかわからない苦労もあることは事実ですが、ゲームというエンタテインメントは、他のメディアに負けないくらいの感動を与えることが出来るメディアです。苦労したばかり、感動が大きければ、やはりいいあるべき事です。

パソコンの急速な普及もあって、デジタルクリエイターの時代とも云えますが、やはり基本的なデザイン力がないと、人を感動させることは出来ません。アムーズメントマシン・ゲームマシンのグラフィック、海外でも大ブームのカードゲームのデザインはコナミにとっても重要だ。デッサン力や色彩感覚といった基本的な知識がなければ、人を感動させる仕事が出来ないのも事実。ハードルは高いけど、面白い仕事です。

アムーズメントに欠かせないサウンド(BGM、効果音・音声等)を創り出すのがサウンドクリエイターの仕事。ゲームिंगサウンド・アムーズメントマシンやアムーズメントゲームにとってもっとも重要なのがサウンドです。効果音の出来不出来で、臨場感やプレイする人の感覚的なモノも変わってしまいます。ただ音楽が好きとか音を作るのが好きというだけでは、人を感動させるサウンドは出来ません。それを行うには仕事です。

応募／問い合わせ宛先：
〒107-0052 東京都港区赤坂1-9-20
コナミキャリアマネジメント DPS係
電話：03-3560-3791
e-mail：job@konami.com

KONAMI

攻略

Station

攻略

HOW TO WIN



グローランサーⅡ
リリーのアドリエ 〜ザールブルグの錬金術士3〜
シャドウ ハーツ

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

実況バウトプロ野球2001

エヴァーグレイス2

グランツーリスモ3 A-spec

リモコロン

蚊

牧場物語3 〜ハートに火をつけて〜

ワンピースマンション

RMC戦闘 序盤RMC戦闘のポイントをチェック

左ページのフローチャートの範囲内で発生する。RMC戦闘のポイントをチェック。クリア条件には、「完全」「普通」「失敗」の3バージョンがある。

り、クリア後の「クリアボーナス」に影響している。「完全」が最もボーナスが多く、「失敗」だと最も少ないので、できるだけ「完全」を目指そう。

1 序盤 シュタイナー軍の「士官候補生一般採用実技試験」

クリア条件	完全クリア	ウェインとシュナイダーがともに健在で、ほかの候補生を1人まで倒している
普通クリア	ウェインとシュナイダーがともに健在で、ほかの候補生を1～5人倒している	
失敗クリア	ウェインとシュナイダーのどちらか、もしくは両方が倒れている or 制限時間を超過する	
ゲームオーバー条件	なし	

トドメの一撃を狙ってこう!
クリアするだけでなく、決して難しくはないのだが、完全クリアを稼ぐと、かなり難しくなる。初期のポイントは、シュナイダーのファイアアロー。試験が終わってもすぐに発動させず、あと一撃で倒せるという状態になった候補生を狙い撃ちにする。これで、運よくほかの候補生も倒せる。

3 スタークベルグ「スタークベルグ防衛戦」

クリア条件	完全クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵が健在で、敵を全滅させる
普通クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵のうち1人が倒された状態で敵を全滅させる	
失敗クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵のうち2人以上倒された状態で敵を全滅させる	
ゲームオーバー条件	市民、ウェイン、シュナイダーのうち誰か1人以上が倒れる	

まずは小屋の付近のゲルを倒す!
まずは、子供が避難する小屋の入口付近にいるゲル2体を倒しておくこと。これを放置しておくとならば子供が襲われるので、最優先で倒してしまおう。

4 スタークベルグ西の遺跡「遺跡の罠」

クリア条件	完全クリア	罠が4回自動に敵を全滅させる
普通クリア	罠が4回自動に敵にあとに敵を全滅させる	
失敗クリア	なし	
ゲームオーバー条件	ウェイン、シュナイダー、ハンスのうち誰か1人以上が倒れる	

動く壁は気にせず直接攻撃で速攻!
まずは、目の前にいるレッサーユン2体に直接攻撃。しばらくするとハンスが登場するので、ウェインとシュナイダーの後方から攻撃させよう。

サブイベント ゲーム展開上必須ではないサブイベント

いつもの丘の上で……

バーンシュタイン王都を出発してから、スタークベルグの警備任務に就くまでの間に、バーンシュタイン王都・西に「丘の上」を巡るが発生するイベント。通常シュナイダーの決意を察知されたウェインが、卒業試験を前にして、お気に入りの場所である丘の上で遊ぶ落着かせると言うイベント。短いイベントだが、ウェインとシュナイダーの人間関係が見えてくるシーンになっているぞ。

なくした荷物はどこに?

バーンシュタイン王都・西にいる行商人に話しかけると、「荷物を落としてしまっただけ」という話が出てくる。その後、クレイン村・北に行き、新米女兵士から荷物の場所を聞いて行商人にお礼がもらえるぞ。



▲ファイアアローをムダ撃ちせず、トドメウェインは必ずしも直接攻撃するのみ、メダに倒していくのだ。あとではいいかな……。
捕縛士とのつし合いさえええらなければ、完全クリア可能だ。なお、クリアまでにかかった時間も試験評価に影響することを見えておこう。

CHECK 2 ウェインのレベルを上げる

小屋の横手にあるインプでウェインを倒し、レベルを上げておこう。このとき、どれでもいいので攻撃魔法を1つ修得しておき、ウェインでも魔法攻撃可能な状態にしておこう。

CHECK 3 市民を守りつつ各個撃破

しばらくしてから小屋の裏手にレッサーユンが出現するので、市民が襲われないようにウェインを向かわせて倒す。そのあとは崖下のゲルを魔法攻撃で倒し、戻ってきたウォルフガングを倒すのを待とう。

CHECK 2 残りの敵は魔法で攻撃!

手近にいる敵を倒し終えたら、残りの敵を魔法で攻撃。ここで、いちいち戻らない場所まで移動していると、時間がかりすぎて、完全クリアを逃してしまうことになるので注意しよう。要は、壁に挟まれてしまう前に、遠攻をかけた後全滅させようというの。各キャラの心情が感じ取れるものや、ちよ……と得する情報などもあるので、どうしても早く先の展開を見たいというのであれば、チェックしておいて損はないだろう。

▲ウェインとシュナイダーの魔法攻撃なら、ムダな移動をせずにそのままのインプを倒せる。

城を抜け出したエリオット

スタークベルグ西の遺跡の奥深くに向かう途中、いったんバーンシュタイン王都へ戻って、倒れている兵士に話しかけておこう。そのあとすぐにスタークベルグ・南へ行ってみると、城をこっそりと抜け出したエリオットに会うことができるのだ。

シャルローネの決心

スタークベルグ西の遺跡の奥深くに向かう途中、スタークベルグで戦争終了の報告を聞いたあとに、シムルツフェルズへと行くが発生する連続イベント。戦士を倒し、シャルローネは戦士を目指す。

profile

リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

中盤はコレを見ればバッチリ！ 絶対に役立つ情報
報をギュッと詰め込んだデータベースをお届け!!

発売中
RPG

PS. I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

「マリー」「エリー」とプレイしてきた自分としては、イベント開始の情報が何よりも知りたいと思ったので、今回は表オンリーになりました。ちょっと味気ないけど強に立つこと間違いないので、ぜひこれを参考に空欄コンプリートを目指してくださいね。(H・O)

ぶつはココだけの話、特定の条件を満たすと究極の錬金術アイテム「かわいいネコミミ」なんですよ実験を干渉が……あるわけないわな。(mimi)

攻略第2回目

2年目以降、中盤の 試合イベントを凝縮!

調合可能 アイテムの 増やし方 Part2

**参考書
入手条件**

3年目までこれでバッチリ!!
イベント発生条件
.....
2年目～3年目

中盤をバッチリフォロー

前号に引き続き、本作に収録されているイベントを大紹介！ 今号は2年目から3年目までのイベントをピックアップしているぞ。参考書の入手条件やエンディングに関するイベントはもちろんのこと、交易や好事家たちとの取引といった1年目にはなかったイベントもあるのだ

ずと自動的に読破してくれる)。錬金術レベルは、作成したことがないアイテムを作るようにしていけば、効率よくアップさせることができるぞ。「アトリエ」シリーズでは必要な参考書は1つもないので、見つけたら絶対に購入しておこう。

これらは、アカデミー一途だけの道にもなるので、ぜひ発生させておきたい。また、中盤以降のイベントは、キャラとの交友度が大きく関係してくる。これらをすべて見るためにも、こまめに仲間に入れて交友度をアップさせておきたい。ちなみに、イベントリストの番号は前号からの続きとなるので、そちらと照らし合わせながらチェックしよう。

イベント リスト

[illegible]

ペニンシラ内にある「ラブラブ屋」はがらみにはなりません。「ラブラブ屋」に関する詳細は、現時点では不明です。また「〜ラブラブ」に関する詳細も、現時点では不明です。
 [E] イベント番号を、[イベント表] による (1) ~ (8) の番号はこのイベントがつかっていることも、(A) (B) のアリアマツは同じイベントのバージョン違いであることと示しています。

やっぱり**單擊**だね！

「マリーのアトリエ」「エーのアトリエ」「リリーのアトリエ」で有名なジムのザールブルグ3作品のシナリオ台本を統一し、ビジュアル系美少女ゲームなので、より一層その世界観に統一したと感心することです。また、この3作はそれぞれ、オタク文化の発展に貢献している点も、この3作が注目される理由の一つです。

[illegible]

主なる部分に於て



リリーの
居残り授業

[illegible]

Sランクのブレンド調合を約束する

材料配合比率

LV3~LV5

目指すは究極のSランク

中盤以降に、依頼品としてひんぱんに登場するLV3～LV5のアイテムをクローズアップ。今回も、最高ランク(S)にするための調合比率を紹介しよう。使い方は前号と同様で、効力を上げたい場合は、品質を上げたい場合は右の数値

に割合比率を設定しよう。ただし、材料の初期品質にはランダム要素が加わっているため、A・程度にとどまってしまうことも。また、どちらか一方の要素をSランクにすると、もう一方の要素は下がってしまうこともある。効力&品質ともにSランク(200点満点)を目指す場合は、両方の平均値をきめて調整しよう。

材料配合
一覽

[illegible]

上海→寺院魔墟

上海へ
↓
酒場へ(操作キャラは朱麗)
↓
舞鬼とバトル(イベント)
↓
舞鬼とバトル(操作キャラはウル)
↓
ホテルへ
↓
寺院魔墟へ
↓
試験1「下丹田」
(ウルと朱麗、アイテム使用不可)

ゴール地点で「血尸」とバトル
↓
試験2「降宮」
(アリスとマルガリータ、特技使用不可)
↓
ゴール地点で「白蛇」とバトル
↓
試験3「泥丸宮」
(ウルと朱麗、アイテム＆特技使用不可)
↓
「本精衛」を展開で使う
↓
ゴール地点で「青古」とバトル
↓
西法館に会う
↓
アリスがさらわれる
↓
魔王王：狂猫とバトル

第1の試験「下丹田」

ここではパーティがウルと朱麗だけになり、戦闘中に消費アイテムが一切使えない。戦闘が終了したらアイテムでこまめに回復しよう。

US Boss 下丹田のボス「血尸」とバトル

こいつの沈黙の効果を持つ攻撃を食らうと、唯一の回復手段である特殊攻撃が封じられてしまう。このダンジョン(下丹田)で入手できる「小蛇の巻紙」は必ず装備しておくこと。
↓
沈黙状態になってしまうと戦うことが難しい。



第2の試験「降宮」

「降宮」は、アリスとマルガリータが参進できない。しかもこちらは、特殊攻撃が一切使用できなくなってしまう。戦闘中にアイテムの使用は可能。

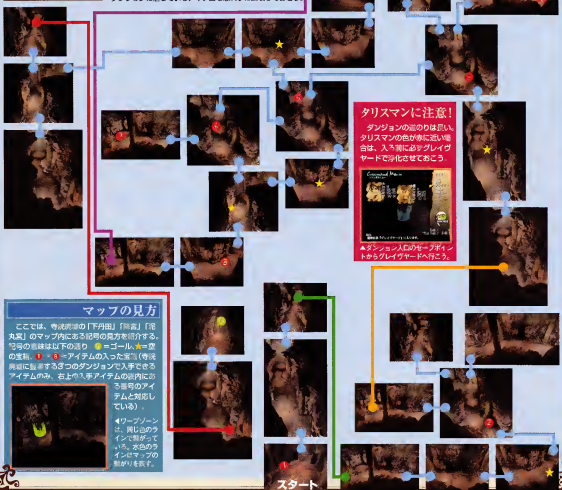
US Boss 降宮のボス「白蛇」とバトル

マヒの特殊攻撃を使うが、大した敵ではない。しかし、唯一安定したダメージを与えられるのがマルガリータだけなので、長戦になる。8Pに注意して戦おう。
↓
マルガリータの攻撃は確実にヒットさせよう。



下丹田

戦闘中に消費アイテムが一切使えないので、フュージョンモンスターは回復能力のある「猛虎」がオススメ。また、マップを見ればボスの地点まで案に導かれるが、ダンジョンに落ちているアイテムも忘れずに回収しておく。



タリスマンに注意!

ダンジョンの道のりは長い。タリスマンの色が赤に変われば、入る前に必ずグレイグヤードで強化させておこう。



▲ダンジョン入口のサブポイントからグレイグヤードへ行くこと。

マップの見方

ここでは、寺院魔墟の「下丹田」「降宮」「泥丸宮」のマップ内にある記号の見方を紹介する。記号の意味は以下の通り。



① = アイテムのあった宝箱(寺院魔墟に設置する3つのダンジョンで入手できるアイテムのみ、右上の入手アイテムの案内にある番号のアイテムと対応している)
② = ワープゾーンは、同じ色のラインで繋がっている。水色のラインはマップの端を指す。

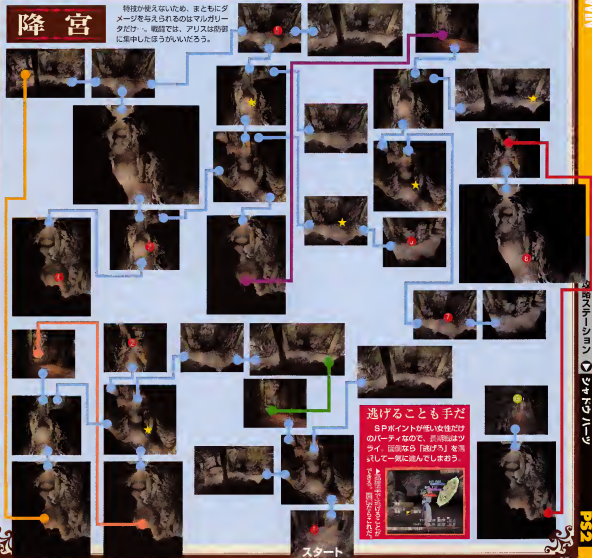
[illegible]

アイテム名	入浴時
五つの芽 の湯(お風呂)	陽気●：体調の進むと、簡単に寝つける 陰気●：体調の悪化から防ぎ、発見しにくいポイント 風邪○：体調の悪化を防ぎ、簡単に寝つける
身体リウクン	陽気●：体調の進むと、簡単に寝つける 陰気●：体調の悪化から防ぎ、発見しにくいポイント 風邪○：体調の悪化を防ぎ、簡単に寝つける
熱いお酢汁	陽気●：体調の進むと、簡単に寝つける 陰気●：体調の悪化から防ぎ、発見しにくいポイント 風邪○：体調の悪化を防ぎ、簡単に寝つける
熱女のスープ	陽気●：体調の進むと、簡単に寝つける 陰気●：体調の悪化から防ぎ、発見しにくいポイント 風邪○：体調の悪化を防ぎ、簡単に寝つける

上海港で入手できる「龍のカード」は、編入で入手できるアイテム所持しているだけで、異物を奪うときに20%割引の「ディスカウント」、アイテムを売却するときに10%アップの「プラスアップ」にチャレンジすることが可能(ディスカウント、プラスアップの両者はジャグメントバトルで決定する)。なお、所持金が足りない状態でディスカウントに挑戦した場合、失敗するとペナルティが1点カードで減ってしまう。合計が4点になったとカードは使用不可能になってしまうので注意しよう。

降 宮

特技が使えないため、まともにダメージを与えられるのはマルガリータだけ……。戦況では、アリスは防御に集中したほうがよいだろう。



第3の試験「泥丸宮」

フルと朱麗のパーティで、アイテムと特殊攻撃が使用不可になる。最深部で「木精衛」を倒壊で使用すると、ボス戦に突入。

US Boss 泥丸宮のボス「青古」とバトル

戦闘中、フュージョンも回復アイテムも使用できないので、ひたすら攻撃しかない。アクセサリも防衛力、攻撃力アップのものをメインに装備しておこう。

US Boss 闘魂王・狂王(真鬼)とバトル

このボスは即死攻撃を使ってくるので、アクセサリで「レオナルドベア」を全員に装備させておくこと。また、特殊攻撃を使うと相手の体力を回復させてしまうことになるので、通常攻撃のみで戦おう。

▶一見ふざけて見えるが、実は真逆。

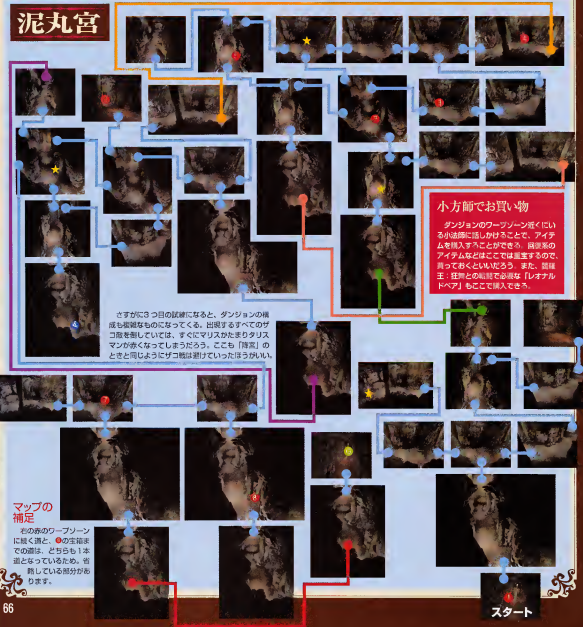


ここまで入手アイテム

アイテム名	入手箇所
メロイシード	泥丸宮：①：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：②：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：③：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：④：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑤：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑥：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑦：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑧：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑨：道路の道しるべ。騎車に見つかる
メロイシード	泥丸宮：⑩：道路の道しるべ。騎車に見つかる

この泥丸宮で入手できるアイテムは、「レオナルドベア」以外あまり重要なものはない。しかし、「初月殿」を所持している状態で⑩の地点にいけば、そこで振りができる。覚えておこう。

泥丸宮



さすがに3回目の試験になると、ダンジョンの構成も複雑なものになってくる。出現するすべてのザコ敵を倒してはいても、すぐにマリスがたまりマリスマンが赤くなってしまいうだろう。ここも「降家」のときと同じようにザコ敵は避けていったほうがいい。

小方師でお買い物

ダンジョンのワープゾーン近くにいる小方師に話しかけることで、アイテムを購入することができ。回復系のアイテムなどはここでは重要なので、買っておくといいたいだろう。また、闘魂王・狂王との戦闘で必要な「レオナルドベア」もここで購入できる。

マップの補足

その赤のワープゾーンに続く道と、⑩の宝箱までの道は、どちらも1本道となっているため、省略している部分があります。

スタート

上海 傀骸搭

上海へ
ホテルで山田と会話
酒場へ
繁華街にいく(日本兵が出現)
加座に会う
密航船で「牙王門の合いカギ」を入手
ホテルで日本兵とバトル
密航船の門で「牙王門の合いカギ」を使う
隠匿王：金龍とバトル
「玄武の絵馬」を入手

傀骸搭内部へ

中央下左の部屋①で「玄武の絵馬」を入手し、「朱雀の絵馬」をはめる
「朱雀の絵馬」を左上数壇②にはめる
③で「白虎の絵馬」を入手
中央下左の部屋④で「玄武の絵馬」を取り、「白虎の絵馬」をはめる
「玄武の絵馬」を右上数壇⑤にはめる
⑥で「青龍の絵馬」を入手
ホール中央にある祭壇⑦で「青龍の絵馬」をはめる
仙聖とバトル
徳境とバトル
隠匿大王：凌徳とバトル

日本兵に話しかけてはダメ

上海のホテルを出て、酒場から通りに戻ると、日本兵が待っているところに出現。この日本兵に話しかけると、バトルに入ってしまうので、面会前話しかけないほうがいい。また、後援船の門のカギとなる「牙王門の合いカギ」は、道に停泊している密航船の船首に隠されている。カギを入手後、ホテルで戦うことになる日本兵は攻撃力が高いので注意。

▲街を徘徊する日本兵は無視して、通路を避ける。
▲カギは船首のココに隠されている。

上海 隠しマップにいくには？

寺院裏庭をクリアした後に出現するアリスの隠しシーン。ここでは3折の密航船が合計3回ある。ここでは上層の密航船を通過することで、アリスが1回も電流を流さずにイベントが終了するのだ。その後、上海に止めてあった密航船がいよいよ、そこから隠しマップ「九龍城郭(クワンロン)」へ移動することができる。なお、隠しマップの詳細は次号で公開!

▲地間で、3回も電流を流さなければ成功。
▲密航船から「九龍城郭」へ……

傀骸搭 絵馬をセットして封印を解除せよ

傀骸搭は、それぞれの道徳の扉が絵馬を取組にはめ込むことで開くようになっている。まず「玄武の絵馬」を①の祭壇にはめ込み「朱雀の絵馬」を入手。次に「朱雀の絵馬」を②にはめ込み、③で「白虎の絵馬」を入手。再び④に移動し「玄武の絵馬」を取り、「白虎の絵馬」をはめる。そして⑤に「玄武の絵馬」をはめ、「青龍の絵馬」を入手したら、最後に⑥の祭壇にはめるのだ。

▲祭壇の隅が暗くなる。壁の扉が開く。

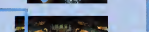
▲セーブポイントでは必ずセーブ。また、ほかのアイテムも入手しておこう。

▲最後の絵馬をセットしたら、ここから傀骸搭上へ。

鬼骸搭



絵馬の操作の左で紹介している手順がもっとも早い方法だが、先に⑦で「玄武の絵馬」を使い、⑧で「青龍の絵馬」を入手してもいい。また、⑨の祭壇のある通路の奥に宝箱が見えるが、これはあとで入手可能になる。



US Boss 仙聖、徳境とバトル

すべての絵馬をセットして傀骸搭上層までくると、徳境が待ちうけている。しかし、徳境と戦うには、「仙聖」を倒さなくてはならない。「仙聖」は火属性のモンスターなので、水属性のフュージョンモンスターで戦っていく(マルガリータの特殊攻撃「スナイプ」で、一撃で倒せることもある)。徳境は、特に骨髄的な攻撃をしてこないで、これまで通りの戦い方でOK。しかし、油断は禁物。「仙聖」を倒したあとには、一息セーブしよう。

アイテム名	入手場所
黄玉の指輪	上海街：密航船
ビュウのアイ	傀骸搭 1 F ホール②
青龍の絵馬	傀骸搭 3 F 中央
朱雀の絵馬	傀骸搭 1 F ①
押し入れた工兵	傀骸搭 1 F ①
白虎の絵馬	傀骸搭 2 F ③
白虎の足跡	傀骸搭 2 F 中央
隠し地図	傀骸搭：壁の奥の部屋
龍の絵馬	傀骸搭 2 F 中央
龍の絵馬	傀骸搭 2 F 中央
龍の絵馬	傀骸搭 2 F 中央
龍の絵馬	傀骸搭 2 F 中央

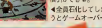
▲(傀骸搭 2 F)にある「龍の絵馬」は、3 Fで龍を倒してから入手できるようにする。

US Boss 隠匿大王：凌徳とバトル

地階部屋で徳境を倒したあと、パーティ編成が可能になる。これは、回復前であるアリスを仲間にしよう。また、最上層へ行く前に、日本兵がアイテムを挿入できるので、そこで戦いの準備をしておこう。なお、隠匿大王：凌徳は、石化攻撃を仕掛けてくるので、アクセサリの「眼の保護」を装備するか、石化を回復する「子鬼の牙」は必ず購入すること。石化攻撃の対策をすればいい。あとはHPに気を付けて戦えばOKだ。

そして、舞台はヨーロツパへ……

「魔・鬼門部会(うら・せんごりょう)」の発動のため、モンスター化した徳境を倒したあと、ロジャー・ペーコンが出現……。そして、ストーリーは悲劇的な展開へ突入! 主人公アリスの生まれ故郷、ヨーロツパで待ちうける事件とはいったい……? 次号では、ヨーロツパ編を攻略していく!



さらに攻略は続く!!

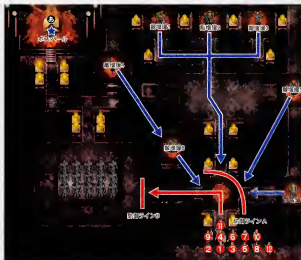
神殿の最深部で伝説の聖剣をゲット!

聖剣サリア (火の神殿)

EVENT UNIT

なし

グエンカオスの暗黒魔法を破るには、伝説の聖剣が必要。その1本である「聖剣サリア」を入手すべく、ホームズたちはクラリスの助言に従い、神殿へと進む!!



■マップの属性: 地内 ■出現可能ユニット数: 12 ■勝利条件: 聖剣の取得 ■敵の初期配置数: 25 ■魔法消費: 4599
 1-7: アーコウガ、メイルスクリット、ゾンビ、オース、ガゴ
 10: ドラゴンゾンビ、ハービが出現[ターンも、10、15、20]
 ■ボス: パール (入庫: なし)

MAP DATA

このマップではボスのパールを撃破し、ホームズが聖剣サリアを獲得すればクリアとなる。パールはターンごとにアースクエイクを使うので、なるべく早いターンでの撃破を目指す。敵陣地のなかで最も注意すべきはドラゴンゾンビ。ブレスの命中は低いものの、ヒットしたときのダメージは非常に高い。

メーシは非常に高い。回復ポイントを生エツ(あるいはんそうの杖を使用)でふさぐのがベストだ。そのほかの敵に対しては、防弾ラインA、Bで移動を阻んで撃破しよう。
 イベントもアイテムもここでホームズが「聖剣」のコマンドを選択すれば、聖剣サリア入手。

POINT 1 ドラゴンゾンビの出現を食い止める!

敵増援が出現するのはターン5、10、15、20なので、その1つ前のターン4、9、14、19のときに、増援ポイントへ自軍ユニットを置いておけば出現を阻止できる。ときに敵増援6の場所に出現するドラゴンゾンビは、同僚などが狙われないように、なるべく出現を食い止めるよう。ただしこの場所は「ワープ」のスキルを持つシエラが、てんそうの杖を使わないと行くことができない。そのうえ4回しか使っていないと、敵増援4に出現するオースの攻撃を受けることになる。シエラが強い場合は集中攻撃されないように注意すること。

POINT 2 ストンゴレムは範囲魔法を活用!
 ストンゴレムの大量出現に対して剣や槍だけで戦うのは、やはり効率が悪い。そこで、敵が密集していることを利用し、範囲攻撃可能なイビルサンダーやトネードの魔法を活用するのがベストだろう。ただ、これらの魔法は複数ターンにしか使うことができない。プラムの「おどろ」、ア、2人の魔道士と魔法を交換するといったテクニックを駆使し、魔法が使用可能なターンを狙え。

POINT 3 ボスのアースクエイクを利用せよ!

ボスのパールはアースクエイクとトゥワパン、それにエリクサーも所持している。シエラを強化しては、ワープで接近して早手へ倒せ(武闘はトゥワパンがベスト)が、通常は地面に歩いて行くことになるだろう。その場合はエリクサーまで接近してから、パールがアースクエイクを使ったら直後に攻撃するとよい。するとパールの装備がアースクエイクのままだので、反響を受けずに倒すことができる。

Expert Guide 強力かつ追加効果も魅力的! 敵からレア武器をゲットせよ!!

マップ33で大量に出現するストンゴレムは、まれにステラの剣を落とすことがある。このように、本来所持していないレアな武器を落とす敵は意外と多い。右下の表では、そのなかでも魅力的なものをえとてみたので参考にしよう。各武器はどれも強力なうえ、使うとHPが回復したり、入手できる経験値が2倍になるなど、付随する効果も魅力的。さらにモンスターに特効をもつものも大半なので、結核の戦いで重宝するぞ。落とす確率はとても低いもの、ぜひ入手して主力ユニットに装備させよう。またレア武器ではないが、マップ33で入手する聖剣サリアは、使用回数が増えるにつれて、さらに強力になる。



▲聖剣サリアはどんなに使用しても壊れることがない。さすが伝説の聖剣!

闘技場で倒しても入手できる!

ルナの剣とドラゴンピアは、通常のマップに出現する敵だけでなく、闘技場で対戦士として登場するダークライダーとダークソルジャーが落とすことがある。この2つの武器をゲーム序盤(マップ1や14)で入手できれば、その後の敵、ガクンと楽になるぞ。闘技場でユニットを鍛えたりお金を稼ぐ際には、これらの対戦士を優先的に倒して抽籤してみよう。ただし落とす確率は、はたのレア武器と抽籤にかなり低い。復讐よくチャレンジしてほしい。



名 称	強	必	レ	重	産	出	落とす敵	効果/特徴
ルナの剣	14	80	7	1	3	7	30	ダークライダー
ステラの剣	12	85	7	1	3	7	30	ストンゴレム
ドラゴンアクス	20	78	0	1	15	15	40	オース、アーノオース
ドラゴンスピア	20	80	0	1	13	15	30	ダークソルジャー
ドラゴンローラ	17	80	7	2	3	10	30	ドラゴンゾンビ

STEP 3 戦闘開始!



編集と設定が終わったら、いよいよ実戦!! 対人戦では相手もかなりシビアな攻撃を仕掛けてくるから、気を引き締めて戦ってね。



攻略 HOW TO WIN

準備を終えたら「はじめから」を選んで対戦開始。勝利条件はマップごとと異なるが、基本の戦闘方法は本編と同じだ。編集部で確認できた細かい変更点は、①火竜ネウロン(カリが変身)は、聖竜のうろこがドラゴンメタルに変化しているため弾体化。②付付き武器でも読むことが可能。③ゾンビの杖でドラゴンゾンビを召喚できる。④

つ、ちなみに「武術魔法の3すくみ」をONにした場合は、剣・槍・斧、そして炎・風・雷の各武器系に遠距離関係が発生(デフォルメはON)。槍は刺に強く、剣は斧に強く、斧は槍に強く、同時に、炎は風、風は雷、雷は炎に強くなり、有利な場合は命中値と距離値に+20%のボーナスが付けられるので、有効に活用しよう。

と、いうことで…… 編集部内対抗 対戦トーナメント実施!!

本編とはかなり勝手が違うために、とにかく実際に試してみないか! ということで、それぞれ各自の対戦データを持ち寄って、編集部内対抗トーナメントを開催してみた。参加したのは以下の4人。全員がこれまで攻略のため、「ティアリングサーガ」さんまの海軍を送ってきたわけだが、そのせいのプレイスタイルや、クリア時の戦力も大きく異なる。はたして、意地とメンツをかけて行われた、第1回・電撃PS杯「ティアリングサーガ」大会(仮称)の結果をいかに一



KK@
特定のユニットにしか使えないスキルのため、レギュラー以外は使えない。備った育成が重要と出ているからウー?

和 尚
自分たちで選んだ対戦相手と対戦する。2回目のプレイもやり直しはなしと決ま。本編とはかなり勝手が違うために、とにかく実際に試してみないか!

ROUND 1 ここまでくると卑怯!? 段違いの強さで初回勝利

戦場は「草原の勇者」(属性:草原)。ターン1でいきなり砲撃がシラをワープさせ(しかもエリクサー一錠1回)、反撃不可のトゥマバーンで特異攻撃を仕掛けた。これをまたく予備で迎えたKK@は、唯一の回復役、カトリを斬殺してしまった。仕返しとばかりに設立したシラに集中攻撃を仕掛けたが、なんとユニットも追加されて、失点を返すべく、マスター系の武器を装備して増強ユニットで変身するKK@。しかし、痛撃で生じたこの差は大きく、圧倒的な能力を誇る和尚軍の前に、あえなく撃退されてしまった。

ROUND 2 至高VS究極の決戦!! 天が味方したのは……!?
いよいよ編集部対抗戦。マップは、捕獲収容所(平地)。ただしあす収容所内の章を駆けつけ、カギを持ったせいでワープさせて和尚が暴れること、なんと中には市井軍が!! 和尚、このマップをプレイするのは初めてだったらしい。あ

ROUND 2 アイテムの効果的な活用法が勝敗を決めた!!

第2試合の戦場は「市街戦」(城壁)。序盤、先を争って民衆を助ける呼び出しは両軍は、マップ中央付近で衝突して大乱戦に持ち広げられた。チームの戦力は互角。ユニットの能力値や、装備している武器の系統はほぼ同じだが、一番一歩の攻防が違った。しかし、単純に強い武器で手近な相手や倒そうとする2体編成に対して、市井軍がだんだんと優位に。そして結果、苦しまがらに敵ったZ佐軍の無差別にトーマ攻撃が、なんと自身のリュンに必殺を出してしまい、市井軍の勝利となった。

和尚の本拠地は、悠遠のこく市井軍が来る!! して早くも勝利が確定と想われた。結局、編集部たちが目にしたのは……おまもり×4個で市井軍に防御を固めた和尚リュンが送った。しかも毎ターン、アイテムバンクからおまもりを補充して、悠遠に陣地を移す作戦。そのなかで、収容所の扉と倉庫に成功し、激戦の末に勝利したのは市井軍だった……。

対戦してわかった 対戦モードのテクニック & オススメ設定

無制限のアイテム補充は卑怯!? アイテムバンクは使用禁止!!

結局トーナメントを制したのは、本誌攻略者のもとにした先鋒隊で2周目をクリアし、あらかじめ対戦モードに選んでおまもりや、いすしりなどの回復アイテムを大量に用意しておいた和尚だった。特に決戦戦でのアイテムバンクを利用したおまもり防壁は強烈で、見たか観客(負け犬のKK@とZ佐)からブーイングが飛び出したほど。協議の結果、編集部では今後の対戦でアイテムバンクを使用不可にすることを合意した。このことで、あらかじめ用意したユニットとアイテムを持てるかという戦略性もアップする。できるだけ対戦条件を厳格に設定した。また、アイテムバンクは禁止するのがオススメだ!!

意外に役立つシーフソード! ☆付きの武器でも少々盗める!!

第2試合で効果を発揮したのは、シーフソードを使用し2試合目まで続けた。ゲーム本編とは違って、水の付いている専用と特殊武器も出るので、予想以上の効果を発揮する。ことにリュン軍のマスターや、サリアの槍は、まともに戦うより遠くから安全だ。すべての武器を使うことができれば、どんなに強力なユニットでも無力化できるの、ぜひ試してほしい。出撃ユニット全部にシーフソードを持たせよう!!

繰り出す攻撃がほぼ必殺!! 恐怖の必殺値+50武器

どんな武器でも100体以上の敵にトドメを刺すことで、必殺値+50の必殺武器に強化することができる。とくに強力なのが必殺ブレード(100%の必殺値)や必殺マスターソードで、ほぼ相手の必殺値が高くなり、1~2度で相手や倒せることが多い。この必殺武器はよく持っているから、敵役が左右されるといつも過言ではない。でも、できるだけ多用しよう!!

ワープによる不意打ちは基本! あらかじめ万全の態勢を!!

好きな場所に移動できるシラのワープや、レネのてんそうの技は、対戦モードでも超重要。あらためて戦場の戦況を掴めるので、状況に応じて使いたい。第1試合の和尚のように、いきなり特攻を仕掛けるのもアリ。強力な技を持つ神官などを1ターン目で倒すことができれば、その後の戦いが楽になる。

全体的なレベルアップ、およびアイテムの充実是不可欠!

和尚軍が優勝した最大の理由は、前序盤の徹底ぶり。最初から対戦モードのことを考えて、ほとんどのユニットのレベルを40まで上げて、てんそうの技やおまもりなどの有効な武器はアイテムも含め、可能な限り用意していた。和尚の初めに最初からやり直そうとして、エディンburgh直前で武器やアイテムをそろえるだけでいふまで言うので、使ってみてほしい。また、まったく同じシーデータをさせて、互角の条件で対戦を行うのも1つやりの方法。最終的に和尚軍のテクニックを競うことができるので、お互いのレベルが上がる!!

オーラレインの忠告!!

ワープや☆付き武器と並んで対戦時の脅威となるのが、全体魔法のオーラレインやアースクエイク。ただしこれらの魔法は5回の連続ターンにしか使用できないので、それまでにメリエラシラを倒せば安全。しかし相手やそれを考慮して、てんそうの技でメリエラを攻撃の扉を開いてほしい。一歩引いてほしい。

攻略 ステージョン ① ティアリングサーガ コレクション PS

イベント編

《能力の見方について》

ページの都合上、とくに大きく上昇するもの以外、能力値の具体的な数値はカットしている。また、評価はゲーム中数値の表示よりも、目算として開始後は監督が、そのほかが、最大で25%まで上昇する。また、内容の記述は中での「評価が低い」という場合は200以上、「評価が低い」という場合は100未満としている。

●評価マークがピンクに
なれば、200以上はまず
確実な高評価だ。

「定期イベント」

必ず起こるだけに結果が欲しい
その時期になると必ず発生するタイプのイベント。
ただし、条件を満たさないとは発生しないイベントもある。
なお、対戦との関係は打撃、投球適宜となり、実
際に自分と操作する（ファニーニョと操作する）。

「コーチと較ぶ、どっちを信じる？」

特殊能力 なし
条件：8月2週
内容：投球を信じてと、タフ度、精神、較ぶ評価が上がって
休養、技術、コーチ評価が下がる。そしてコーチを信じて
と、上界と下界の両方が上がる。コーチを信じた場合は
さらに較ぶの能力が発生しなくなるが、代わりガッツ
マスタで発生するようにする。

「捕球とファニーニョ」

特殊能力 なし
条件：7月1週
内容：投手はノックインに抑えと捕手では、投手能力全体
がアップして「捕球」が上がる。投手は抑えと捕手、野
手能力全体がアップして「ファニーニョ」がなくなる。負ける
と能力があまり大きく下がる。50%の確率で「捕球」になる。い
ずれの場合もその後、捕手フォームチェックイベントが発生
する可能性がある。勝負を許すと、やる気が上がり、
「ファニーニョ」がなくなる。



「捕球とファニーニョ」

特殊能力 捕球、ファニーニョ
条件：8月1週
内容：ヒット以上で勝ち、勝つと能力、較ぶ、投手技術、
やる気、チームメイト評価がアップ。「捕球」を信じて
するほか、投手は70%の確率で「捕球」が上がる。負けたら
ファニーニョは2週以上、やる気、チームメイト評価がダウン。

「最後の勝利」

特殊能力 安定型
条件：9月2週
内容：休養、タフ度、やる気が上昇し、「捕球」がさらに

特殊能力を覚えるイベントを攻略！ キミの欲しい特殊能力はあるかな？
膨大な数のイベントデータのうち、とくに貴重な特殊能力獲得イベントを中心に紹介しよう。キミの欲しい能力がそのイベントで起こるが、イベントの特殊能力獲得で確認してほしい。

「なぜか盗塁入獄」

特殊能力 盗塁、キレ、盗塁の打ちなど
条件：10月2週、なぜかの盗塁が治り、フォーム選手で
優勝している。
内容：投手の場合は「ピンチ」を獲得し、「[対打者×]
「ランナー×」「四死球」「一死球」がなくなる。そのほか今
までの試合の成績より、最大で「威張」「盗塁」「キレ」
「盗塁」が上がり、捕手、野手の場合は「チャンス」
を獲得し、「[対打者××]」がなくなる。こちらも今までの試
合成績により「威張」「パワーヒッター」「盗塁」「盗塁」
「[対打者×]」「盗塁」も獲得。投手・野手ともに、今までの
試合成績により「威張」がさらに獲得能力が上がる。

「相談イベント」

仲間や首脳陣の助言も大切に
相談によって発生するイベントは多く、特例を除
き、特殊能力獲得イベントはそれほど多くない。なお、
監督との相談では15%の確率で会話がさ、マイナ
ス能力の取れるだけ、相談する必要がある。

「阿畑」

特殊能力 センズ
条件：8月2週
内容：捕球と「ケガし」より「ケガしやすさ」の有無により、
20~60%の確率で成功。成功すると捕球、やる気、捕球
評価アップのほか、10%の確率で「センズ」を獲得。失敗す
ると逆にダウンし、10%の確率で「センズ」がなくなる。

「特別イベント」

キミのために力を貸してくれるぞ
いづれも相手投手の評価がある程度以上と発生した
り、彼らのようになる。数々の特別で用意されている
が、ここでは特殊能力にだけ注目するもののみを掲載し
ていく。

「阿畑」

特殊能力 捕球、変化球、ムードメーカー、芝草など
内容：20%の確率で変化球を覚えてもらえ、それ以外に
は、捕球の能力が「捕球」を獲得。真実と捕球、Hス
ライダーに捕球、チェンジアップに捕球、両方に捕球が
進む。どちらか一方に捕球の場合、スライダー（フォーク
系）の強化によって10~100%の確率でHスライダー（チ
ェンジアップ）を見る。両方に捕球の場合、スライダー
とフォーク系の強化によって10~100%の確率でHス
ライダーとチェンジアップを見る。失敗した場合は
30%の確率でわざと能力がアップ、それ以外は捕球が
30%の確率で、40%の確率で前を捕球、そうでない場合は
30%の確率でノビを捕球する。

「阿畑」

特殊能力 盗塁、盗塁の打ちなど
条件：8月2週
内容：盗塁が治り、フォーム選手で優勝している。
内容：投手の場合は「ピンチ」を獲得し、「[対打者×]
「ランナー×」「四死球」「一死球」がなくなる。そのほか今
までの試合の成績より、最大で「威張」「盗塁」「キレ」
「盗塁」が上がり、捕手、野手の場合は「チャンス」
を獲得し、「[対打者××]」がなくなる。こちらも今までの試
合成績により「威張」「パワーヒッター」「盗塁」「盗塁」
「[対打者×]」「盗塁」も獲得。投手・野手ともに、今までの
試合成績により「威張」がさらに獲得能力が上がる。

「阿畑」

特殊能力 盗塁、盗塁の打ちなど
条件：8月2週
内容：盗塁が治り、フォーム選手で優勝している。

内容：基本的には盗塁アップのほか、監督評価とコーチ評
価が上がる。捕球は、以下のうちランダムで3つが盗塁
に奪取。捕球後、捕球や捕球が低いと奪取する機会
がある。盗塁のみ特例を挙げる。



「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、25%の確率でC.O.M.打席操作時に捕球時に打ち
にくくなる。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

「阿畑」

●**盗塁獲得**……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。
また、投手は25%の確率で「盗塁反応」を、野手は
10%の確率で「盗塁反応」を獲得する。

前のページ(P.75)から続く
「三振型」がなくなる。

●**守備コンバート**……選んだポジションがサブポジションに追加される。ただし、コンバートに失敗するとポジションがダウンし、15%の確率で守備力-1、5%の確率で「サブポジション」となる。

●**特殊能力** 流し打ち、内角打法、打球反応○など

内容：コーチ特権。選球のみが優れて、3種類のうち好きな特殊を選ぶことができる。ただし、競合の選手になるとできなくなる。

●**打席で盗塁チェック**……投手専用。おもに技術が上昇し、さらに5%の確率で「キレ」(対投手バット)を獲得。50%の確率で「盗塁」になる。ただし、3%の確率で「なんでも」になる。

●**トスバッティング**……野手専用。おもに筋力と技術が+10。さらに25%の確率で「流し打ち」、50%の確率で「三振型」が消失する。

●**マシンボール**……野手専用。おもに筋力+30、技術+20。さらに15%の確率で「内角打法」を獲得。50%の確率で「チャック」が消失する。

●**盗塁バック**……おもに筋力と技術が上昇。さらに35%の確率で野手が「ブロック」、投手は「打球反応○」を獲得。

●**ガッツマシク**

●**特殊能力** ライック○、粘り男、ノビ○など

内容：6月25日の定期イベントで競合の特権がなくなるものとランダムでプレイイベントが発生する。もらえるものうち、特殊能力に変化があるものは以下のとおり。

●**流の男**……おもにタフ度が+20。野手は50%の確率で「タフ」に、投手は70%の確率で「不屈」を獲得する。

●**粘り男**……おもに体力+20、精神+10。さらに「不屈」(不敗)に変わりておが、30%の確率で「不屈」を獲得。

●**チャージャー**……投手専用。50%の確率で投手能力アップ。それ以外はさらに25%の確率で速度+20km/h(ただし速度150km/hまで)。それ以外はさらに5%の確率でチームがチャージアップを持って10000FFに化。

それ以外はさらに25%の確率で「ノビ」を獲得する(ただし速度130km/h以上)。

●**スラッパ**……投手専用。90%の確率でおもに精神が下がり、流の能力が上がる。さらに、20%の確率で「バット」を獲得。ただし、10%の確率で流の能力が下がり、「バット」を獲得。どちらも15%の確率で「なんでも」になる。

●**ブルベ**……投手専用。おもに筋力と技術が上昇する。5%の確率で、速度+1 km/h、スタミナ+5。また、流の能力が+10(アップ、両方+1)、「チャック」の、「しりあがり」の「しりあがり」の効果になる。

●**スラッパ**……投手専用。おもに筋力+20。投手は25%の確率で「O.M.操作」に積極的にバットを振るようになる。

●**スラッパ**……投手専用。おもに筋力+20、精神+10。さらに20%の確率で「粘り男」を獲得する。

●**失物**

●**特殊能力** 低め○、ムラ流

内容：ランダムで一緒に出かけるイベントになる。

●**トレーニング**……おもに筋力+10、あるいは競合アップ。さらに5%の確率で「ムラ流」を獲得する。

●**TV**……投手専用。おもに投手技術+18。さらに80%の確率で「低め」を獲得する。

●**お出かけイベント**

キミの行き先に素敵な出会いが……?

お出かけは基本的に行き先がランダムなので、狙って記すは難しい。ただし、ランダムを見る可能性があるものは、お出かけイベントだけでなく、これを捨て接手を育ててみた人は試してみよう。

●**オフナフ開店**

●**特殊能力** 打たれ強い、勝ち男、逆風○など

内容：矢野君と商店セールの開催。やる気と体調により、

20~60%の確率で成功。成功すると、投手は以下の確率でいずれか1つになる。●65%……「弱気」(不敗)が消失。

●15%……「打たれ強い」を獲得。●10%……「ピンチ」を獲得。●10%……「勝ち男」を獲得。●5%は、以下のうちいずれか1つになる。●65%……「弱気」(不敗)が消失。

●15%……「逆風」を獲得。●10%……「ピンチ」を獲得。●10%……「打ち男」を獲得。失敗すると体調、タフ度、矢野評価が下がり、カゼをく。

●**矢野と乾布摩擦**

●**特殊能力** ケガしにくい

内容：1~4月

内容：体調が下がってタフ度アップ。さらに5%の確率でカゼを引く。20%の確率で「ケガしにくい」になる。

●**あおい登場**

●**特殊能力** 流し

内容：野手の場合、体調ダウンと10%の確率で「不敗」を獲得。投手の場合、体調ダウン、やる気、投手技術、精神アップのほか、「打たれ強い」が消失する。



●**あおい再び**

●**特殊能力** シンカー、キレ

条件：自分が投手で変化球を持っている、あおい登場が発生している。

内容：あおいと勝負した場合、シンカー系を持っていないと15%、持っている場合は20%、2、3以上でそれぞれ30、40、50%の確率で獲得。勝てば体調とタフ度が下がり、経験値とやる気が上がる。さらに左投手なら「キレ」を獲得し、右投手ならシンカーがシンカーに変化する(シンカーがなければシンカーを見える)。負けた場合は能力はあまり上昇せず、30%の確率で「背負」(背負)が消失。

「背負」(背負)にならなければ30%の確率で「キレ」が消失する(なお、場合は「キレ」を獲得)。勝負しない場合は経験値、やる気、精神が下がり、「ピンチ」(弱気)を獲得してしまふ。

●**ランダムイベント**

基本は運。幸運を引き寄せられるか?

その名の通り、ランダムで発生するイベント。ただし、一部は発生率が設定されている。とわわは特殊能力に関わるイベントは発生確率が低く、ダメージイベントを全(ランダム)見るのは至難のわざだ。

●**投手フォーム改造(コーチ権)**

●**特殊能力** リリース○

条件：オーバーローがスリクーターで、コントロールがE以下である。また、コーチ評価が80以上。

内容：両手とフォームがサイドスローになり、球速+1 km/h、コントロール+8。さらに20%の確率で「リリース」を獲得。結局なしのコーチ評価が-10。

●**ファニーのバットが飛び**

●**特殊能力** 流し打ち

条件：ファニーがいる。

内容：25%の確率でバットをよけて競合がアップし、投手は「流し打ち」、野手は「流し打ち」を獲得する。75%の確率でバットが当たり、体調、筋力、野手技術が下がる。



●**猪狩が医者を紹介してくれる**

●**特殊能力** 流し

条件：投手専用。猪狩を持っていて、猪狩と勝負している。かつ、猪狩がなくなる。1度だけ発生する。

内容：猪狩がなくなる。猪と猪狩両方の場合猪が優先。

●**猪狩フォームチェック**

●**特殊能力** 4速○、流し打ち、内角打法など

条件：猪狩と3回勝負をしている。

内容：体調、やる気、ミート(おしほいしほいし)、持っている特殊能力によって5~100%の確率で成功する。成功すると能力がアップし、マイナス能力が消失。さらに以下の効果がある。●速率20%……フォームがクラウチングに。●速率30%……フォームが1本足に。●速率10%……フォームが振り子に。●速率10%……フォームが棒に。●速率5%……パワーが4以下ならパワー(ラング)1段階分のパワーが+1。●速率5%……ミートが4以下ならミート+1。●速率10%……速率が2以下なら速率+1。●速率5%……「4速」を獲得。●速率3%……「流し打ち」を獲得。●速率2%……「内角打法」を獲得。

●**猪狩、記者に追われる**

●**特殊能力** 流し

条件：3月以降

内容：記者にウソを教えること、体調と猪狩評価がアップ。両方とも教えること、「負け」(「打たれ強い」弱気)が消失。猪狩評価が大幅にダウンする。

●**アンダーロー転向(阿畑編)**

●**特殊能力** 低め○

内容：転向するとアンダーローになり、球速-1 km/h、コントロール+8。さらに20%の確率で「低め」を獲得。すると阿畑評価がダウン。

●**試作型Aバール**

●**特殊能力** 流し

内容：ほとんどの場合低めな場合、体調と阿畑評価がアップ。ただし、低めなし、次の阿畑先生の競合が発生しない。

●**阿畑先生の悲劇**

●**特殊能力** 流し

条件：試作型Aバールで、阿畑は流し。

内容：阿畑評価が上がるが、体調、やる気はダウン。さらに10%の確率で「逆風」の5%の確率で「ムード」を獲得。ただし野手なら阿畑のメ、投手なら阿畑が消失する可能性がある。

●**阿畑のメモ**

●**特殊能力** 流し打ち、内角打法、逆風

条件：自分が投手で阿畑先生の競合を見ていて、かつ、阿畑評価が低い。

内容：メモを見てももらった場合は体調、やる気、筋力、投手技術、精神がアップし、精神的な勇氣がある。また、「ホームラン」を選んだ場合は35%の確率で「逆風」(「ヒット」)を選んだ場合は25%の確率で「流し打ち」を獲得。「ファウル」を選んだ場合は15%の確率で「内角打法」を獲得する。流しとやる気が下がり、「弱気」が消失する。

ストーリー攻略編

今回攻略するマップのなかで、とくに要注意なのが橋やかに雷つづ通路とほのかに煌めく通路だ。勝者は満の耐性値を、敗者は炎の耐性値を十分に上げておかないと、大ダメージをくらうので気ををつけよう。

M1 在りし日を映す湖

M2 静かに漂う宮殿

攻略チャート

在りし日を映す湖

静かに漂う宮殿

静かに漂う宮殿・本殿

セーブポイントの近くにある橋を渡り、皇族の石像を調べる

防人結社の跡をフィルナで調べたあと、部屋奥の宝箱から「銀頭の花」入手

棧橋まで行くイベントが発生し、自動的に静かに漂う宮殿に移動する

イベント終了後、1の「皇族の宝玉」入手

Aを調べ「皇族の宝玉」をセットしたら、Bの扉の先へ進む

2Fの2つの付物庫で、2の「姉妹の証書」と3の「姉妹の証書」を手に入れる

Cを調べたあとBの扉を開いて宮殿の本館へ向かう

炎属性の剣を装備して姉妹の像を調べる

ユテラルドに炎属性の序を、リヤナに雷属性の剣を、フィルナに雷属性の剣を装備させて調べる。そのあと、調べる小部屋で「皇族の遺杖」入手

炎属性の序を装備して姉妹の像を調べる

皇族の伝説を調べ「皇族の証書」をセットし、押通の扉まで進むとボス戦が発生。戦勝後、さらに奥まで進むとイベントが発生する。そのあと、自動的に橋やかに雷つづ通路へと移動

PA両断撃のグレードを上げよう!

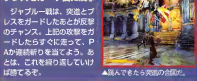


▲敵近づくときと遠くからくるときは、必ず使うときは威力が上がるように。

BOSS ジャブルー

HP 5500
属性: 炎・雷
技: ストルタンキルト

プレスガード後に反撃



▲敵入ってきたら突進の合図だ。

出遇モンスター

名	リッパー・ルド	HP	320
属性	なし	種族	生命のエキス、解明の果実、ニコラセン
技	なし	備考	対面攻撃する敵。ガードブレイク攻撃がやらないので、相手の武器のリーチの外から攻撃しよう。

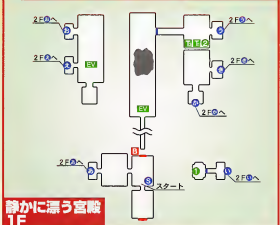
名	リッパー・ムト	HP	340
属性	なし	種族	生命のエキス、解明の果実、ニコラセン
技	なし	備考	対面攻撃する敵。ルドと同じくガードブレイク攻撃を仕掛けてくるので、遠距離から攻撃して倒そう。

名	ウォンクレ	HP	700
属性	なし	種族	生命のエキス、解明の果実、ニコラセン
技	なし	備考	これ以降の敵は、攻撃で登場。あまり攻撃をしないので、雷属性が比較的高い炎属性の武器からPAで攻撃。

名	ファーパーン	HP	350
属性	雷・炎	種族	解明の果実、ハビシ
技	なし	備考	複数で出現するため、隠れる雷属性が高い。常に移動しながら1体ずつ倒していこう。

名	シャインレド	HP	50
属性	なし	種族	なし
技	なし	備考	攻撃のリーチが非常に長いうえに近くと遠くに隠れてしまう。倒すだけ目立たないで無敵がベスト。

名	フェイディアス	HP	3200
属性	炎・雷	種族	エルフォンツ
技	なし	備考	ガードブレイク効果のある斬撃がやってくる。動きが非常に遅いので、常に横に回り込みながら遠距離攻撃しよう。



- | | | | | | | | | |
|------------|-----------|-----------|------------|------------|----------|------------|------------|-----------|
| 1 皇族の宝玉 | 2 5000アイン | 3 5000アイン | 4 赤バブルミラ | 5 姉妹の証書 | 6 解明の果実 | 7 エルフォンツ | 8 3000アイン | 9 銀頭の花 |
| 10 赤バブルミラ | 11 フェリアアス | 12 解明の果実 | 13 5000アイン | 14 2500アイン | 15 皇族の証書 | 16 赤バブルミラ | 17 赤バブルミラ | 18 銀頭の花 |
| 19 2500アイン | 20 生命のエキス | 21 生命のエキス | 22 姉妹の証書 | 23 静かに漂う | 24 名刺リング | 25 3000アイン | 26 3000アイン | 27 生命のエキス |



データの見方
①～⑭: アイテムの位置を示す。入手アイテムの順にアイテム番号と対応。⑮: トロフィー (ヒグミ)。⑯: トロフィー (タグミ)。⑰: イベント発生ポイント。チャートとMAPは別紙に別記。⑱: 各ボスの位置。⑲: 敵の位置。⑳: 敵の位置。㉑: 敵の位置。㉒: 敵の位置。㉓: 敵の位置。㉔: 敵の位置。㉕: 敵の位置。㉖: 敵の位置。㉗: 敵の位置。㉘: 敵の位置。㉙: 敵の位置。㉚: 敵の位置。㉛: 敵の位置。㉜: 敵の位置。㉝: 敵の位置。㉞: 敵の位置。㉟: 敵の位置。㊱: 敵の位置。㊲: 敵の位置。㊳: 敵の位置。㊴: 敵の位置。㊵: 敵の位置。㊶: 敵の位置。㊷: 敵の位置。㊸: 敵の位置。㊹: 敵の位置。㊺: 敵の位置。㊻: 敵の位置。㊼: 敵の位置。㊽: 敵の位置。㊾: 敵の位置。㊿: 敵の位置。

攻略 HOW TO WIN

攻略ステーション ① エンターテインメント

PS2

M3 細やかに霜つく遺跡

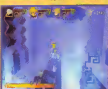
△の扉は「封火の石」で開けることができるが、炎のPAを放り出さなくても開けることができる。最近クリアを目指すなら、後者のやり方の方がオススメだ。

攻略チャート

⑧の「封火の石」を入手したあと、△の扉を開けて先へ進む

⑧の宝箱を開けると、ほかの2人がさらわれるイベントが発生する。そのあと、⑤の部屋にいるコマメラをすて倒し、⑧の「封火の石」を手に入れる

⑥の扉を開けてほかに通る通路へ進む



▲炎気のがさが吹き出している場所は立ち止まらずに走り抜けよう。

凍属性のアイテムを必ず装備!

このゲームで必要とする凍属性の攻撃を振り回していく。マムコを倒す前には、リヤアとフィナに凍属性のアイテムを装備させておく。凍属性のアイテムを装備できないリヤアにだけは、凍属性の属性値が高い「ネコスリッパ」を装備させておくといふ。



▲凍属性のアイテムは、このゲームで必要とする凍属性の攻撃を振り回していく。マムコを倒す前には、リヤアとフィナに凍属性のアイテムを装備させておく。

Check C いるのはコマメラは炎属性のPAで倒せ!

⑧時点で2人がさらわれるイベントが発生したら、C→移動。今人を取らしている⑧の部屋に、炎属性のPAを当てて2人がパーティに復帰させよう。パーティが全員そろったら、⑥の部屋にコマメラを凍属性のPAを当てて1体ずつ倒していくのだ。PAの使用回数が9回になったら、1人を出てほかの敵を倒し、PAの使用回数をためてから再びコマメラと戦おう。



▲炎属性のPAを当ててコマメラを倒す。フレアレイがオオスス。



▲炎属性のPAを当ててコマメラを倒す。フレアレイがオオスス。

- 入手アイテム
- ⑦7000アイン
 - ⑧ガリルミラ片
 - ⑨3000アイン
 - ⑩5000アイン
 - ⑪ツアルコティア
 - ⑫封火の石
 - ⑬アイスガーター
 - ⑭封火の石
 - ⑮コルドリハマー



出現モンスター

名 クステシン **HP** 1350
属性 炎 **弱** 氷
特徴 生命のエキス、解凍剤、炎、ツアルコティア

HPが少なくなると攻撃力が非常に高い。槍による攻撃をガードし、炎属性のPAで攻撃で攻撃していく。

名 クシュ **HP** 340
属性 炎 **弱** 氷
特徴 生命のエキス、解凍剤、炎、ツアルコティア

非常に小さい。横や後ろに回り込まれることが多い。そうなる前に凍属性の攻撃で一気に倒そう。

名 ザンバー **HP** 700
属性 炎 **弱** 氷
特徴 生命のエキス、解凍剤、炎、ツアルコティア

氷のプレスをしながら攻撃してくる。それをガードしてから凍属性で攻撃していく。

名 コメラ **HP** 1800
属性 炎 **弱** 氷
特徴 生命のエキス、解凍剤、炎、ツアルコティア

武器による凍属性はセッティングしない。炎属性のPAを遠距離から当てて凍属性でダメージを与える。

コロシム

3回目

カンパジャ戦は、うまく戦えばノーダメージで勝てるほどラク。最後のハガン戦は、3体出現するまでの戦闘が長引くのは必要。デルカル戦でハガン戦用に生命を温存できるが、クリアのカギを握っている。

戦利品
伯爵スーズ

カンパジャ戦

カンパジャは、凍属性の攻撃は攻撃をくらうことはない。リヤアの長い槍の攻撃で、中間距離から攻撃すればダメージを受けることなく倒すことができる。



デルカル戦

最後のデルカルが1力附に強まって、彼の攻撃を避けるのは難しくなる。この状態になったら闘いを離し、遠距離からフレアレイを当ててHPを減らしていく。



エンキド戦

ハガン戦の前にも、エンキドはダメージを受けない。凍属性の攻撃による攻撃をガード後にすぐに攻撃し、コロシムの外に度としてガンを倒していく。



BOSS ハガン戦

3体のハガンと戦っていく。1回目のコロシムと同様、まずハガンの手を振り回しながらの攻撃をガードしよう。突進終了後、ハガンが倒れているときに、遠距離からフレアレイを当てていく。5体が少なくなったら、リヤアでガードして攻撃していく。



SETTING 3 キャンバー角

コーナリング中のタイヤのグリップ力が変化

キャンバー角とは、タイヤと地面の角度、垂直方向の傾きのこと。値を大きくすると、直進時はタイヤの接地面積が少ないのでグリップ力は下がるが、コーナリング時には車体がロールするのの傾きが打ち消され、グリップ力を限界まで使えるようになる。これもフロントの値をリアより大きくすると、アンダーステアの解消になる。ただし、大きすぎても効果はないう。最大で5度前後に抑えよう。



▲傾角を限界まで大きくすると、タイヤがとんでもないことになる。(3度)

曲がれるためのポイント
→

フロント>リア
ただし大きすぎてもダメ

SETTING 4 スタビライザー

車体のロールそのものを調整できる

別名アンチロールバーといい、その名のとおりにロールを抑制するパーツ。スプリングとは異なり、前後の荷重移動を抑制することなくロールだけを拘えられるので、前後とも高めの値に設定して問題ない。ただし、それに合わせてスプリングレートを下げないで、足回りにリアが滑るくらいにクルマになるのが注意。アンダーステアの解消には、フロントの値を小さくして、リアの値を大きくするといふ。



▲車体傾斜を抑える場合は、リアを力技でチカラに回して滑らすのも手だ。

曲がれるためのポイント
→

基本は前後とも大きく
少しだけフロント<リア

SETTING 5 LSD

左右のタイヤの回転差を抑える

駆動軸のタイヤの、イン側とアウト側の回転差を抑える働きがある。つまり直進を大きくすると、コーナリング中の直進性が減るなり、プッシュアンダーが発生するようになる。そこで、少しでも曲がりやすくなるために、すべての値を最小にするといふ。ただしタイヤがスライドすると、制動が困難になるので要注意。4WD車の場合はリアの値を少し大きくしよう。

曲がれるためのポイント
→

すべての値を最小に
4WDはリアを若干大きく

SETTING 6 ASM

アンダー&オーバーを補正する

これは操縦時瞬時に自動的にブレーキなどをかけて、旋回性能を補正する装置。オーバーステア（スピン）制御のほうが強くなる傾向にあり、値を大きくするとスピンのしにくくなるが、曲がりにくくなってしまふ。そのため扱いには難しくなるが、アンダーステアを解消するには、アシストを切る（値をゼロ）といふ。扱いが難しい場合は、1~3程度にしよう。

曲がれるためのポイント
→

基本はオフ、もしくは
スピンしない程度の値に

SETTING 7 TCS

ホイールスピンを抑える

タイヤの空転を検出して、自動的に出力を抑えてグリップを復活させる装置。値を最大にしても、1000PSを超える大パワーな車のホイールスピンを抑えることはできない。効かせるべきと燃費性能と加速性能が落ちてしまう。しかし、オフにすると制動しきれないので、適度にリアが滑るくらいに抑えておく、と、ほどよくオーバーステア傾向になる。

曲がれるためのポイント
→

コーナリング中にリアが
滑りすぎない程度に小さく

SETTING 8 ダウンフォース

空気抵抗でクルマを地面に押し付けろ

ウイングに発生する空気抵抗を利用して、タイヤにかかる荷重を増やしてグリップ性能を高めてくれる。前後とも値を最大にするのが基本だが、高速サーキットでは値を小さくして最高速を伸ばしたほうがいい。この項目も、リアの値を小さくするとアンダーステアを解消できるが、後輪駆動車の場合、減しすぎると加速性能が低下してしまうので注意しよう。

曲がれるためのポイント
→

前後とも最大
もしくはリアを少し小さく

CHECK それ以外のセッティング項目については?

車高	トー角	バリアブル・センター・デフ
車高はクルマの重心の高さに影響し、低くすれば高速走行時に安定する。フロントをリアより低くすれば、クルマの重心は常にフロント寄りになり、コーナリング性能が上がってアンダーステアの傾向は弱まる。ただし、制動時の減速の結果、リアの値を低くしても挙動に変化が現れない。100mm以上、5mmほど上げよう。	トー角とは、前後方向に対するタイヤの角度のこと。クルマを上から見たときにハの字ならトーイン（マイナス）、逆ハの字ならトーアウト（プラス）だ。アンダーステアを解消する場合は、フロントをトーインにして、リアをトーアウトにするといふ。劇的な変化はないが、値は最低1度からスタートしよう。	前後の駆動軸のトルク配分を変化させる4WD車専用の装置。フロントのトルク配分を増やせば、挙動は前輪駆動車に近くなる。逆に減らせば後輪駆動車に近くなる。アンダーステアを解消するには、フロントの配分を最小（10%）にしていればよい。ただし、ダート走行時はフロントへの配分を控えないようにしよう。
曲がれるためのポイント → フロント<リア (リアは初期値のまま)	曲がれるためのポイント → フロントはトーイン リアはトーアウト	曲がれるためのポイント → フロント配分を10%に (ダートは40~50%)

実 験 セッティングの成果を「ゾンタ C12S」で検証!

ここまで紹介したセッティングが効果的かどうか調べるため、「ゾンタ C12S」でラップ・コースを30周走行し、その成果を解析した。これを参考に、各車でセッティングを突きつめてみよう。セッティングは右の表を参照。なお、純正のセッティング数値を試すため、セッティングの前後ともに、①クルマはフルチューン（慣らしも終了）、②バンプはすべて最高性能のものを装着、③タイヤはスーパーソフトタイヤ、④ブレーキは前後とも最大、⑤エアは初期値のまま、という条件で計測した。

●今回のセッティング

項目	フロント	リア
スプリングレート	14.5	16.0
車高	60	62
タンバー (前)	4	5
タンバー (後)	9	8
キャンバー	2.0	1.0
トー角	-2.0	2.0
スタビライザー	8	7
LSD - インシャル	0	5
LSD - 減速時	0	5
LSD - 高速時	0	5
ダウンフォース	0.29	0.56
ABS	0	0
TCS	4	4



▲フロントのスプリングが硬く、ASMも効いているため、コーナリング中はアウトに振られまいようにするだけで第一。



▲ヘアピンなどで勢いを強くストビライゼーションが、ほかのコーナーでは支持よりアクセルを踏んで付くようになった。

84 ※電撃オンライン内の「GT3」コーナーにある「プレゼントカー完備リスト」(URL→http://www.dengekionline.com/ps2/gt3/pcas/Car_menu.htm)をチェック

リモコン

ちょっぴり出しまくりのキミを応援するキャプチャー&リリースデータを一学公開するぞ！

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ SCE
ETC ▶ MG2 (SGBL2)

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

基本的な図っている人もお助けするのがこのゲームの醍醐味だと思うんだけど、ちょっとお地味してやろうと考えることも。メタメタ商店街でヘアスタイルに悩んでいる男へ朝日新聞のイメージを添えて7つにしてみたり、髪の色は濃い緑長さんにヨクスケールを添えて7つにしてみたりって、どれも7つになる数地味じゃーん！ しまった、これではハグマニアみたいではないか！ 追って、ジャン・リュック・ピカール魔物編！ (ハグマも大)

序盤の2大ステージをピンポイント攻略

各ステージをクリアするには、一定以上のキャプチャー&リリースすればOKだが、データ欄を見るとイベント流れが気になるよね。そこで今回の攻略は、序盤2大ステージの全キャプチャー&リリースデータを公開し、

イベントのコンプリートをお助けしようぞ。データを見て「こんなことができるのか！」というものがあたらぜひチャレンジしてほしい。ただし、ステージクリアのオチだけは伏せてあるぞ。



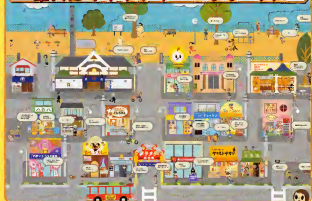
メラメラ商店街

青森家(内)から高倉街(屋外)に広がり一息たじろいでいますが、案の定イベントの数もハンパではない！ イベントコンプリートには3~4回のプレイが必要のハズ。

●●● キャプチャー&リリースDATA ●●●

メラメラ商店街	高倉街(屋外)
1. 商店街の入り口	1. 商店街の入り口
2. 商店街の入り口	2. 商店街の入り口
3. 商店街の入り口	3. 商店街の入り口
4. 商店街の入り口	4. 商店街の入り口
5. 商店街の入り口	5. 商店街の入り口
6. 商店街の入り口	6. 商店街の入り口
7. 商店街の入り口	7. 商店街の入り口
8. 商店街の入り口	8. 商店街の入り口
9. 商店街の入り口	9. 商店街の入り口
10. 商店街の入り口	10. 商店街の入り口
11. 商店街の入り口	11. 商店街の入り口
12. 商店街の入り口	12. 商店街の入り口
13. 商店街の入り口	13. 商店街の入り口
14. 商店街の入り口	14. 商店街の入り口
15. 商店街の入り口	15. 商店街の入り口
16. 商店街の入り口	16. 商店街の入り口
17. 商店街の入り口	17. 商店街の入り口
18. 商店街の入り口	18. 商店街の入り口
19. 商店街の入り口	19. 商店街の入り口
20. 商店街の入り口	20. 商店街の入り口
21. 商店街の入り口	21. 商店街の入り口
22. 商店街の入り口	22. 商店街の入り口
23. 商店街の入り口	23. 商店街の入り口
24. 商店街の入り口	24. 商店街の入り口
25. 商店街の入り口	25. 商店街の入り口
26. 商店街の入り口	26. 商店街の入り口
27. 商店街の入り口	27. 商店街の入り口
28. 商店街の入り口	28. 商店街の入り口
29. 商店街の入り口	29. 商店街の入り口
30. 商店街の入り口	30. 商店街の入り口
31. 商店街の入り口	31. 商店街の入り口
32. 商店街の入り口	32. 商店街の入り口
33. 商店街の入り口	33. 商店街の入り口
34. 商店街の入り口	34. 商店街の入り口
35. 商店街の入り口	35. 商店街の入り口
36. 商店街の入り口	36. 商店街の入り口
37. 商店街の入り口	37. 商店街の入り口
38. 商店街の入り口	38. 商店街の入り口
39. 商店街の入り口	39. 商店街の入り口
40. 商店街の入り口	40. 商店街の入り口
41. 商店街の入り口	41. 商店街の入り口
42. 商店街の入り口	42. 商店街の入り口
43. 商店街の入り口	43. 商店街の入り口
44. 商店街の入り口	44. 商店街の入り口
45. 商店街の入り口	45. 商店街の入り口
46. 商店街の入り口	46. 商店街の入り口
47. 商店街の入り口	47. 商店街の入り口
48. 商店街の入り口	48. 商店街の入り口
49. 商店街の入り口	49. 商店街の入り口
50. 商店街の入り口	50. 商店街の入り口
51. 商店街の入り口	51. 商店街の入り口
52. 商店街の入り口	52. 商店街の入り口
53. 商店街の入り口	53. 商店街の入り口
54. 商店街の入り口	54. 商店街の入り口
55. 商店街の入り口	55. 商店街の入り口
56. 商店街の入り口	56. 商店街の入り口
57. 商店街の入り口	57. 商店街の入り口
58. 商店街の入り口	58. 商店街の入り口
59. 商店街の入り口	59. 商店街の入り口
60. 商店街の入り口	60. 商店街の入り口
61. 商店街の入り口	61. 商店街の入り口
62. 商店街の入り口	62. 商店街の入り口
63. 商店街の入り口	63. 商店街の入り口
64. 商店街の入り口	64. 商店街の入り口
65. 商店街の入り口	65. 商店街の入り口
66. 商店街の入り口	66. 商店街の入り口
67. 商店街の入り口	67. 商店街の入り口
68. 商店街の入り口	68. 商店街の入り口
69. 商店街の入り口	69. 商店街の入り口
70. 商店街の入り口	70. 商店街の入り口
71. 商店街の入り口	71. 商店街の入り口
72. 商店街の入り口	72. 商店街の入り口
73. 商店街の入り口	73. 商店街の入り口
74. 商店街の入り口	74. 商店街の入り口
75. 商店街の入り口	75. 商店街の入り口
76. 商店街の入り口	76. 商店街の入り口
77. 商店街の入り口	77. 商店街の入り口
78. 商店街の入り口	78. 商店街の入り口
79. 商店街の入り口	79. 商店街の入り口
80. 商店街の入り口	80. 商店街の入り口
81. 商店街の入り口	81. 商店街の入り口
82. 商店街の入り口	82. 商店街の入り口
83. 商店街の入り口	83. 商店街の入り口
84. 商店街の入り口	84. 商店街の入り口
85. 商店街の入り口	85. 商店街の入り口
86. 商店街の入り口	86. 商店街の入り口
87. 商店街の入り口	87. 商店街の入り口
88. 商店街の入り口	88. 商店街の入り口
89. 商店街の入り口	89. 商店街の入り口
90. 商店街の入り口	90. 商店街の入り口
91. 商店街の入り口	91. 商店街の入り口
92. 商店街の入り口	92. 商店街の入り口
93. 商店街の入り口	93. 商店街の入り口
94. 商店街の入り口	94. 商店街の入り口
95. 商店街の入り口	95. 商店街の入り口
96. 商店街の入り口	96. 商店街の入り口
97. 商店街の入り口	97. 商店街の入り口
98. 商店街の入り口	98. 商店街の入り口
99. 商店街の入り口	99. 商店街の入り口
100. 商店街の入り口	100. 商店街の入り口

確實にキャプチャー&リリース!!



Pick up! ① ビアスは、めいっばいズームイン!

ここで落とす物を探している女性(星野ミミ子)は、ビアスを探してキャプチャーし、リリースするだけで良いのだが、そのビアスが非常に臭いづくし。彼女の足下辺をめいっばいズームすることでどうにか臭いづかるが、ここまでやらなくちゃいけないよ…



Pick up! ② そば屋の出前の届け先…

そば屋の出前(バイクに乗った増屋富士夫)が、届け先を探して右往左往している。「田中さん」を探しているようだが…じつは田中さんとは、交番にいる盗賊さんだったらしい！



STAGE2のポイント! 「ズームインを多用すべし」

● ● ● キャプチャー&リリースDATA ● ● ●

イベント発生条件	リリース条件
11 11:11 集合点	11 11:11 集合点
12 12:12 集合点	12 12:12 集合点
13 13:13 集合点	13 13:13 集合点
14 14:14 集合点	14 14:14 集合点
15 15:15 集合点	15 15:15 集合点
16 16:16 集合点	16 16:16 集合点
17 17:17 集合点	17 17:17 集合点
18 18:18 集合点	18 18:18 集合点
19 19:19 集合点	19 19:19 集合点
20 20:20 集合点	20 20:20 集合点
21 21:21 集合点	21 21:21 集合点
22 22:22 集合点	22 22:22 集合点
23 23:23 集合点	23 23:23 集合点
24 24:24 集合点	24 24:24 集合点
25 25:25 集合点	25 25:25 集合点
26 26:26 集合点	26 26:26 集合点
27 27:27 集合点	27 27:27 集合点
28 28:28 集合点	28 28:28 集合点
29 29:29 集合点	29 29:29 集合点
30 30:30 集合点	30 30:30 集合点
31 31:31 集合点	31 31:31 集合点
32 32:32 集合点	32 32:32 集合点
33 33:33 集合点	33 33:33 集合点
34 34:34 集合点	34 34:34 集合点
35 35:35 集合点	35 35:35 集合点
36 36:36 集合点	36 36:36 集合点
37 37:37 集合点	37 37:37 集合点
38 38:38 集合点	38 38:38 集合点
39 39:39 集合点	39 39:39 集合点
40 40:40 集合点	40 40:40 集合点
41 41:41 集合点	41 41:41 集合点
42 42:42 集合点	42 42:42 集合点
43 43:43 集合点	43 43:43 集合点
44 44:44 集合点	44 44:44 集合点
45 45:45 集合点	45 45:45 集合点
46 46:46 集合点	46 46:46 集合点
47 47:47 集合点	47 47:47 集合点
48 48:48 集合点	48 48:48 集合点
49 49:49 集合点	49 49:49 集合点
50 50:50 集合点	50 50:50 集合点
51 51:51 集合点	51 51:51 集合点
52 52:52 集合点	52 52:52 集合点
53 53:53 集合点	53 53:53 集合点
54 54:54 集合点	54 54:54 集合点
55 55:55 集合点	55 55:55 集合点
56 56:56 集合点	56 56:56 集合点
57 57:57 集合点	57 57:57 集合点
58 58:58 集合点	58 58:58 集合点
59 59:59 集合点	59 59:59 集合点
60 60:60 集合点	60 60:60 集合点
61 61:61 集合点	61 61:61 集合点
62 62:62 集合点	62 62:62 集合点
63 63:63 集合点	63 63:63 集合点
64 64:64 集合点	64 64:64 集合点
65 65:65 集合点	65 65:65 集合点
66 66:66 集合点	66 66:66 集合点
67 67:67 集合点	67 67:67 集合点
68 68:68 集合点	68 68:68 集合点
69 69:69 集合点	69 69:69 集合点
70 70:70 集合点	70 70:70 集合点
71 71:71 集合点	71 71:71 集合点
72 72:72 集合点	72 72:72 集合点
73 73:73 集合点	73 73:73 集合点
74 74:74 集合点	74 74:74 集合点
75 75:75 集合点	75 75:75 集合点
76 76:76 集合点	76 76:76 集合点
77 77:77 集合点	77 77:77 集合点
78 78:78 集合点	78 78:78 集合点
79 79:79 集合点	79 79:79 集合点
80 80:80 集合点	80 80:80 集合点
81 81:81 集合点	81 81:81 集合点
82 82:82 集合点	82 82:82 集合点
83 83:83 集合点	83 83:83 集合点
84 84:84 集合点	84 84:84 集合点
85 85:85 集合点	85 85:85 集合点
86 86:86 集合点	86 86:86 集合点
87 87:87 集合点	87 87:87 集合点
88 88:88 集合点	88 88:88 集合点
89 89:89 集合点	89 89:89 集合点
90 90:90 集合点	90 90:90 集合点
91 91:91 集合点	91 91:91 集合点
92 92:92 集合点	92 92:92 集合点
93 93:93 集合点	93 93:93 集合点
94 94:94 集合点	94 94:94 集合点
95 95:95 集合点	95 95:95 集合点
96 96:96 集合点	96 96:96 集合点
97 97:97 集合点	97 97:97 集合点
98 98:98 集合点	98 98:98 集合点
99 99:99 集合点	99 99:99 集合点
100 100:100 集合点	100 100:100 集合点

STAGE4「ながよし動物園」情報

今までの応用を生かそう!!

次のステージは「ながよし動物園」で、動物園のイベントが数多くあるぞ! スムーズインやコンボなど、今までの技の応用が試されるステージなので、思いっきり振り回すことを実践してみよう!



動物からみのイベント盛りだくさん!!

イベントコンボでコンプリート率アップ



攻略

HOW TO WIN

Pick up! ① 一門家カレーイベント

イベントコンボの基本形に、一門家家がカレーを作ろうとしているイベントがある。ここで、金持家のカレー粉をリリースしたあと、後片づけ(皿洗い)が始まる。そのあと、川のイメー지를リリースすると無事イベントが終る。これはコンボの簡単な一例だ。



▼カレー粉を煮て料理を作らせたいと後片づけは除きたくない。このようなイベントコンボが、キャンプ場には盛りだくさん!

Pick up! ② バードウォッチングはイベントの宝庫

左のデータを見てわかるとおり、バードウォッチングをしている鳥羽目吉に何をリリースするかで7つのイベントが発生。すべてクリアするには誰が必要だがチャレンジする価値アリ!



7つのイベントを見られるかな?

Pick up! ③ ボエム流してコンボを狙え!

水上やす子と招かるい絡みのイベントでボエムを流すというものがある。ここで招かるい絡みのピンをイメーを水上に与えると、ピンにボエムを入れて川へ流す。このボエムを小枝内にキャプチャー&リリースするとボエムを拾って読み、素敵な笑顔をみる。



このボエムを流すと、2つのイベントが発生!

STAGE3のポイント「連続イベント(コンボ)がカギ」



山田家の人々とのタイマン3番勝負!!

蚊の攻撃が一向に収まらぬ山田家。そんな状況のなか、彼らは蚊に対し全道対決を決定する!!
ここからはバトルがメインの、激しいステージが続くことになる。クリア方法も少々異なるので、まずは右のカコミを見てほしい。生半かな



頭ではクリアすることはできないので、蚊のライフ数は十分上っておく。

◀壁や床に当たってもダメージを受けないぞ!

CHECK! 吸血までの道のりは長くツライ!

クリア条件は今までと同様、一定量の血を吸うこと。だが、肝心の吸血ポイントを手探さずにはならない。なお、吸血ポイントはステージとも1つだけだが、吸血量が複数回の吸血が必要になるはずだ。

①リラックスポイントを突く!



▲まずは、従来どおりすべてのリラックスポイントを突く。

②気絶ポイントを突く!!



▲人間が必死技を放とうとした瞬間に表示される黄色い気絶ポイントを攻撃! 成功したら……いまくるのだ!

③吸血!!

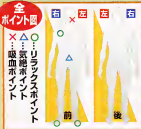


▲一気に吸血。全威力で吸血すれば簡単に突くことができる。

ステージ9 親の部屋

部屋の隅へ誘い込め!!

最初の相手はカネヨ。以降のステージに比べてとまた家なので、ここでコソコソをつんでおくといいたい。このステージで注意すべきは、壁に表示される気絶ポイント。カネヨは技を出す前にかがみになるので、壁外に攻撃しにくい。ポイントよりやや下に位置し、体に当たらないように接近しよう。なお、部屋の中央には海ガスを流れているので、できるだけ部屋の隅で戦おうという。ただし、攻撃を受けて逃げれば、さらに床や壁に当たって追加ダメージをもらわないように!



- 食べ物 (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- EXタンク (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハート (3)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハートリング (20)
壁の奥の床にあるバナナ



ステージ10 麗奈の部屋

接近戦はチョー危険!

麗奈は殺虫剤だけでなく、掃帚の技も使う。不用意に近づくと攻撃を受け、さらに床や壁に当たって大ダメージをもらう恐れがある。常に一定の距離を保ちながら戦おうという。また、注意すべきは壁のリラックスポイント。麗奈に近づく、人間は壁に対し正面を向いていく傾向があるので、後ろへ回り込むのがいい。なのでできるだけ早めに突いておけば、後々バトルが楽になるのだ。気絶ポイントは壁にあるので、やや上から突くれば簡単に突くことができる。



- 食べ物 (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- EXタンク (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハート (2)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハートリング (20)
壁の奥の床にあるバナナ



ステージ11 居間

全ポイント図



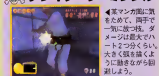
最凶の敵!! 健一の必殺技は撃たせるな!!

全ステージの最終ボス、健一とのバトル。彼の必殺技は威力が高く、壁などもすり抜けるので確実に回避するのは難しい。最大の弱点は撃たれる前は回避させること。そこで、まずは真中のポイントを突き、次に正面を突

- 食べ物 (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- EXタンク (1)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハート (3)
壁の奥の床にあるバナナ
- ハートリング (20)
壁の奥の床にあるバナナ



ケンイチ・サ・ミラクル



ケンイチ・サイリウジョン



アイテム 説明
血・ゲム：ゲームに関するヒントが表示される。EXタンク：クリア条件より多く吸血できる。ハート：ライフを全回復させる。ハートリング：50%回復とライフゲムがアップする。『重要アイテムの隠し場所』にあるカッコ内の数字は、各ステージのアイテム数。

攻略 HOW TO WIN

攻略 ステージ別 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

PS2

PS2 牧場物語3 ～ハートに火をつけて

キミだけの牧場生活を豊かなものにするため、お役立ち情報をガッポリお届けします！

発売中
▶ ¥6,800 ▶ ピクチャーブックグラフィックソフトウェア
▶ MGR (240KB)

PS I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

牧場の毎日は、都合のいいココロをうるおしるき美満ライフです。お父さん、お母さん、ワタシの牧場はこんなに大きくなりました!! 牛も最大サイズのミルクを出してくれるし、にとりも犬も馬もみんな元気。町の人に助けられながら、季節ごとの分けけは欠かれません。たがし、季節ごとをさそはるは現実、コンクリート舗道の毎日は待たすーあ、このまじつまで牧場生活を送りたいー!! (シムルキー)

基本の3大要素を押さえてココロ踊る牧場ライフヘッソコー!!



キミの牧場ライフを楽しむものにするために、3つの基本要素を押さえておこう。まず、町の人のとおつき合いを円滑にすること。1人で黙々と農作業にはげただけでは、美満なイベントを体験することはできないのだ。折を見て話しかけたり、プレゼントをおねたり、積極的に関わっていこう。また、農作業、動物の世話で大事なことは「毎日きちんと面倒を見る」こと。作物も動物も、キミがちゃんと愛情を持ってかわいがってあげれば、期待に応えて大きく育ってくれるぞ。

基本1 おつき合い

最初はなかなかうたけて話せないけど、こちら側からドンドン関わってけば、どの人もみなを聞いてくれる。育てた作物を贈れば、さらに親密度がアップ! 各キャラには好きなものがあるので左ページの表を参考してほしい。



▲山で季節ごとに採れる作物をプレゼント! 自分の家で育てた作物はもっと喜ばれる。

▼もちろん、誰かを助けてあげる。自分も助けてもらっていいものもあるんだ。

基本2

農作業

作物の種をまく場合、雨期を外すことが大事。雨期にまいてしまうと、種が腐って流されてしまう可能性があるのだ。当然翌日の天気予報もチェックし



▼雨期を外すように、天気予報もチェックしよう。

よう。水やりは毎日欠かさないように。忘れると実がなるのが遅れたり、最悪、枯れてしまったりする。実がなるまでの日数は、作物によって異なる。

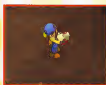


▲水やりを忘れずに。水やりを怠ると、作物が枯れてしまう。

基本3

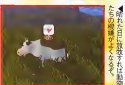
動物のお世話

生き物である動物を飼うには、毎日の注意が必要だ。毎日きちんと面倒を見なければ動物たちは病気になったり、最悪の場合死んでしまったりする。動



▲動物は毎日お世話が必要。餌や水を忘れずに。

物が死んでしまうと、動物を死なせる悪い牧場主だと評判が立って、町の人の人たとの親密度も下がる。いろいろな悪影響が多いので注意しよう。



▲動物は毎日お世話が必要。餌や水を忘れずに。

どんなものが高値で出荷できる?

お役立ち情報1

作物は、実がなるまでに日数がかかるものが多い。高値で売ることができる。また、トマ

トマの実は1つの株から何回か実を採ることができるので、結果的にお得だ。

出荷物	価格	出荷物	価格
ジャガイモ	60	ベリーベリーの実	10
トマト	80	クランベリーの実	20
トマトロコシ	120	ブルーベリーの実	30
パンプキン	100	クルミ	20
卵	50	キノコ	20
ミルクS	150	満月草の実	20
ミルクM	200	ハーブ	10
ミルクL	300	薬草	20
ミルクG	400	小さい魚	20
ヨーグルト	350	中くらいの魚	80
チーズ	500	大きい魚	120
特製チーズ	600	鶏	40
ベリーベリージャム	80	鉢石	80
クランベリージャム	100	ブルーロック	60
ブルーベリージャム	150	レアタイトル	180
ミックスジャム	80	ムーンライトストーン	100
ムーンドロップ	10	石灰石	40
ピンクミントキャット草	30	蘭草(ボンタタの草)	80

動物はどうやって飼える?



お役立ち情報2

犬 仲良くなったところを捕まえる

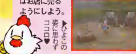
牧場にあるエサ入れに毎日エサを入れておくと、犬が遊びにやってくる。親密度がある程度高くなると、近づく



ても逃げなくなるので、捕まえる。

馬 牧場で買ってもう

カサンの牧場のアルバートで、馬たちと親しくなれば、特別イベントでもらうことができる。作業の合間を見て、牧場に通おう。



牛 牧場で買ってもう

カサンの牧場のアルバートで、馬たちと親しくなれば、特別イベントでもらうことができる。作業の合間を見て、牧場に通おう。

カサンの牧場のアルバートで、馬たちと親しくなれば、特別イベントでもらうことができる。作業の合間を見て、牧場に通おう。



牛 牧場で買ってもう

買ってすぐ産む牛は少く、またミルクが足りないが、愛情を込めて世話すれば産むミルクの量がどんどん増える。子牛を産ませることもできるぞ。



鶏は、生んでくれた卵からとりを産む。卵の殻の色は、鶏の種類によって異なる。鶏の種類によって、卵の殻の色は異なる。

やっぱり電撃だわ!

■牧場物語3 ～ハートに火をつけて公式攻略ガイド (好評発売中 定価・本体950円＋税)
イベント攻略の1冊。牧場の生活は、牧場を大きくするノウハウをはじめ、イベントの発生条件や管理、エンディングまでの流れ、など、すべてがわかる1冊。また、お役立ち情報として、ゲーム中やオフラインで使える便利なツールやアイテムなどもあついている。

目指せ成功料理! 愛があふれる料理レシピ全リスト



山で採れる季節ごとの食べもの、自分で育てた作物などなど、料理できる食材はなんとも豊富だ。毎日の作業の合間に、手料理を作る楽しみをぜひ味わってみよう。できた料理を食べて体力回復できることはもちろん、お店に売ったり、町の人に贈ったりすることができる。

料理作りはチャレンジしたい人には、まずお金をためて



攻略

HOW TO WIN

並表にあるもの以外の細文を併せ、すべて矢張り三

品名	品名合わせもの	できあがり料理
餅+ミルク (どれでも)		フレンチオムレツ
餅+チーズ		チーズオムレツ
餅+ジャガイモ		肉オムレツ
餅+トウモロコシ		肉オムレツ
餅+パンの实		肉オムレツ
餅+トマト		肉オムレツ
餅+ベリー-ベリー-の実		フルーツオムレツ
餅+クラムベリー-の実		フルーツオムレツ
餅+ブルー-ベリー-の実		フルーツオムレツ
餅+ナタリミ		貝オムレツ
餅+キノコ		貝オムレツ
餅+酒行草の実		貝オムレツ
餅+ハーブ		貝オムレツ
餅+薬草		貝オムレツ
餅+魚 (どれでも)		魚料理
魚 (1匹でOK)		魚料理
魚 (どれでも) + トマト		魚料理
魚+ジャガイモ		魚料理
魚 (どれでも) + トウモロコシ		魚料理
魚 (どれでも) + パンの実		魚料理
魚 (どれでも) + クルミ		魚料理
魚 (どれでも) + キノコ		魚料理
魚 (どれでも) + ハーブ		魚料理
魚 (どれでも) + 薬草		魚料理
大倉+ハーブ+ミルク		スペシャル魚料理
餅+ミルク (どれでも) + パンの実		ホットケーキ
ふわふわ(ナトマト)		サンドイッチ
ふわふわ(バナナ)		サンドイッチ

あの人に気に入ってもらえるものは!?



をあげるべきか悩んだことはないかな？ できれば、気に入ってもらえるものを贈りたい。ということで、以下の表を参考にしてほしい。



キャブ名	好きなもの	嫌いなもの
ライフ	ピンクミントキャット草	草／失敗料理／刺し菜
サウ	クランベリー	草／刺し菜
ディア	ブルーベリー	草／刺し菜
キャィ	チーズ	草／刺し菜
ジーナ	大きな魚／卵	草
シン	魚料理	草／失敗料理／刺し菜
ハイト	トマト	草／失敗料理
ルーン	餅料理／魚料理	草／失敗料理
カザン	甘いもの／クークキ	草／失敗料理
テム	チーズ／ス	草／失敗料理
ワール	料理全般	草
ウッド	絵本類	草／失敗料理
ロナルド	料理全般	草／失敗料理
マサ	特製チーズ／特製チーズケーキ	草
ババル	果実／ハープ	草／失敗料理
デビッド	キ／コ	草／失敗料理／刺し菜
エス二一	キ／コ	草／失敗料理
アウツ	キ／コ	草／失敗料理
女将	野草キ／コ	草／失敗料理



作や卵、ミルクを売ったお金で、住んでいる家を増築することができる。風呂トイレ1部屋器具が揃ったデラックスな台所を増築するには8000G、かなり大のための大小屋にかかる。どちらも毎日の暮おいを与えてくれるだけに、ぜひ、ぜひ増築したい。



道豊屋さんで売っているアイテムをCHECK

ルーンが経営する道具屋さんは、農作業に役立つ道具はもちろんのこと、特別イベントを進めるために必要なアイテムを完っていることがある。農作業を効率よくさせる「スーパーカマ」や、魚を捌く場合に必要「ブラス」や「乳しぼり器」などのほか、魚がよく釣れる「かもしれない!?」「スーパー釣り針」などがあるぞ。

▼店舗に並ぶ商品
はゲームの進み具合によって変わる。



電撃攻略王 牧場ライフも電撃があればもう安心!

● 可愛い村人たちの物語を大紹介! ●



電撃が得意な
おまけの村人も
紹介するのー!

電撃が得意な
おまけの村人も
紹介するのー!

電撃が得意な
おまけの村人も
紹介するのー!



「牧場物語3 電撃オリジナルメモリーカードシール」付ふろくだよ

© 2001 MAPUCOME / Vector Interactive Software Inc.

『ぼくもの3』が
バツチリわかる!

ほくじょうものがたり

牧場物語3

ハートに火をつけて

公式攻略ガイド

PS2 電撃PlayStation特別編集
定価: 本体950円+税

好評発売中!!



© 2001 TORUNAGI Game Software / 角川書店

電撃攻略王 7月の新刊

大人気美少女ゲームと同時発売の最速攻略本が登場!

● キャラ&イベントグラフィックも盛りだくさん! ● 全キャラのエンディングまで完全ルート掲載! ● CGイベント人手ナンバーバツチリ!

MissingBlue公式攻略ガイド

PS2 電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集 定価: 本体1,200円+税

7月26日発売

発行: メディアワークス 発売: 角川書店

<http://www.mediaworks.co.jp/>

書店はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法も書店ご不便の際は「直接読者」へ 03-6260-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。



機甲兵団 J-PHOENIX

ジェイフェニックス TM

ついにあのPFが
姿を現す!!

隠しPF大公開&最終 ステージまでを大攻略!!

さまざまなパーツを組み合わせて、バンツァーフレーム(以下、PF)と呼ばれるロボットを作って戦う、「J-PHOENIX」。今回は、ストーリーモードを最終ステージまでワンポイント攻略していくぞ。また、以前に紹介したアポロンとあらず、2体のPFの入手条件が判明したので、その入手方法も合わせて紹介しよう。



イトファン
71 なら誰でも
使いたいPF。
あらずを、つい
に入手すること
ができるぞ。



いよいよ発売された
「J-PHOENIX」!
今回は、一気に最終
ステージ+隠しステ
ージの攻略と、隠し
パーツの入手条件を
お届け!!

隠しPF2体の入手法

驚異的な性能を誇る隠しのPF!

アポロン

アルサレア第2研究所の地下から発見された謎の機体。設計思想がほかのPFとは大きく異なり、人型の胴部や獅子型の胸部を持っている。その性能は、ジャンプ力や歩行速度こそ低いものの、敵の攻撃を受け止められるだけの強固な装甲と耐久力を誇っている。また、敵との距離に合わせて使える強力な武装が揃っているぞ。遠距離の敵には肩のガトリングでけん制、中距離の敵はカイザーナックルで吹き飛ばし、接近した敵は、X・ハンマーでたたきつぶそう!

入手条件

ストーリーモードを20話までクリアすると、アポロンのフレーム一式と、X・ハンマーを同時に入手。



4話までクリアすると、このPFは使えなくなるぞ。



敵機:X・ハンマー

巨大な質量で敵のPFをたたきつぶす超重兵器。驚異的な破壊力を持つ反面、その質量の高さから、此のPFでは搬送することができない。最大搭載量に余裕がある重PFに装備させよう!



ストーリーモードをプレイするだけで登場しない、レアパーツの存在が半明半暗。入手できるパーツは、PFのフ

レーム(ヘッド・メイン・アーム・レッグ)が2体分と武器が3種類だ。以下で、その入手条件を公開するぞ。

見た目に反して強力なPF あ り す

入手条件

20話をクリアしてからカスタムPFで自由な形を、50話以上進め、フレーム一式とアシッドスプレー、デッキブラシを入手。

メイドの外見をした女性型PF。一見軽量型に見えるフォルムから、高機動性が期待されるが、実際はその機動力よりも防壁のPFをはるかにしのぐ防御力に驚かされる。アシッドスプレーで敵をけん制しながら近づき、デッキブラシの一撃をたたき込み!!



4話までクリアすると、このPFは使えなくなるぞ。

武器:アシッドスプレー

無数の酸の泡で敵を攻撃。しかし、射程距離が短いので、接近する必要がある。



武器:デッキブラシ

剣として使うこの武器は、地面を水平になぞるように振るので、広範囲の敵にまとめてダメージを与えられるぞ。



全20+1ステージで入手可能なパーツを完全掲載!

中盤以降に開発できるパーツは、汎用性に優れ、なおかつ強力なものばかりだ。今回は21面までに入手可能なパーツをすべて公開するので、カスタマイズの研究に役立ててほしい！



▲床下のパーツを半に入れた状態で、壁紙のGambliを貼る。1枚貼って4枚貼る。

[illegible][illegible]

Check Point

ハイパーモードを活用して戦え!

ステージ10をクリアすると、ハイパーモード（以下、HM）が使えるようになる。HMを発動するためには「すべてのパーツが規格どおりの装備になっている」「フレームが4種揃っている」と揃っている」「BURU稼働率が限界域を突破している」のいずれかの条件が揃わなければならない。HMを発動すると、一定時間すべての能力が大幅に強化される。しかし、発動前後にスキがあるの、使ったとき酸欠の短所に注意！

ハイパー モード 使用時の 注意点

- ① 発動可能回数に気を付けよう
- ② 発動硬直時間は短いほどよい
- ③ 発動時間は長いほどよい
- ④ 発動終了後の硬直時間が長いほどよい

1. 启动时间: 2 分钟
 2. 启动速度: 1.5 米/秒
 3. 启动距离: 1.5 米
 4. 启动高度: 1.5 米



◀HMAは熱塑性樹脂をより
き出せるようにカスチ
イスしよう。

Check Point

まだまだある!?
闘しパーソンの闘い

「全21のステージをクリアしたら、すべてのパーツが解放可能になっている」と、悪いがまだがここで開発状況画面を表示させてみよう。なんとまだまだ開発プランが発表されていないマークが散見されていることが確認できるのだ。というところは、上で紹介した以外にも、まだまだパーツが隠されている可能性がある。その入手条件は現在のところ不明だが、資金難がたかだかシナリオモードをプレイすれば、何かわかるかも。



これまでに入手した以外に、類
に入手できるパーツはいったど
なパーツなのか。また、それだ
の性能を持っているのか。

雷聖攻略班開発オリジナルPFはこれだ!!



電撃攻撃の知力を結集して作り上げたPFがこれだ！ BURM稼働率は310%と高く、さらにHMも非常に高性能となっている。HM発動時は、敵の攻撃を食らっても、ほとんどダメージを受けないぞ。

部 位	パ ー ツ 名	部 位	パ ー ツ 名
ヘッド	アルナリアGS	ジェネレーター	ディアン
メイン	アルナリアGS	ブースター	ワハハG
アーム	Jプラスター	WCS	プラト
レッグ	アポロン	リーダー	ハルロー
右手兵衛	ショットガン	アーマー	ワルク
右手兵衛	ショットガン	パワーユニット	トルクラフ
左肩兵衛	ウイング	レッグモーター	ターシグ
左肩兵衛	ウイング	ボディ	レダ

[illegible]

最終ステージまでを ワンポイント攻略!!

アルサレアとヴァリアムの戦い。地盤をこぼしてミューン形式でこなしていくストーリーモード。ヴァリアムが大型PFであるギガンティックフォーム(以下、G)を登場させたため、戦争は激化の一

途をたどる。そこで、今回も20ステージをクリアする。11話から最終結末までをワンポイント攻略していく。後半は決められた時間戦い続けなければならないミッションが多いので、スキルのみが試されるぞ。

20ステージをクリアするとこんなオマケが!

通常の20ステージをクリアすると、なんとオマケステージの21話が出現するぞ。このオマケステージは、新たなキャラも登場する番外編のようなもの。なお、オマケステージでは自分の使う機体はカスタマイズができない! しかも登場する敵はかつて主人公たちを苦しめた強敵タルカス。苦戦は必至だ!!



サリア

アイリに似たけれどパイロットを目指した女の子。21話で特別にオペレーターを務める。

第11話 シャトルベースを死守せよ!

出現数 2977機
ダメージ 78,000
クリア時間 15分00秒

敵の攻撃を防ぎきろう!

シャトル発射までの3分間、敵の攻撃からシャトルを守りきらなければならない。だが、敵は無限に出現するので、シャトルがダメージを受けないように、連続で破壊していく。シャトルの周囲に敵が回り込んでいることが多いので警戒をまんべんなく警戒!



第13話 ミラムーン空輸部隊奪取作戦

出現数 894機
ダメージ 51,000
クリア時間 7分00秒

足場を確認しながら攻撃!

9話と同じく空中での戦闘のみ。バスターランチャー(BR)や砲台は同じ飛行機に飛び乗って攻撃すれば

OK。敵PFと戦うときは、やはり飛行機の上で狙撃するのが安全かつ確実だ。無理に空中で戦うと、敵の攻撃を受けて落下してしまふぞ。



第15話 グリュウ、再び!!

出現数 2513機
ダメージ 78,000
クリア時間 15分00秒

障害物を壁にして、敵の攻撃を封じ込めよう



序盤はまた3機と戦うことになるが、このステージには障害物が多いので、物陰から攻撃しよう。ヤシャもサブマシンガンを用いてくるので、ダメージを蓄積させないように、ヤシャも物陰から戦おう。



第12話 ミサイル衛星侵入作戦

出現数 2513機
ダメージ 82,000
クリア時間 15分00秒

敵を全滅させよう!

ミサイル衛星の奥に防壁を仕掛けるミッション。時限爆弾を設置したあとは、制限時間内にスタート地点に戻らなければならないので、目標地点に向かう途中、敵のPFを先に全滅させておいたほうが確実に脱出できるぞ。



第14話 孤立無援の恐怖

出現数 1747機
ダメージ 62,000
クリア時間 15分00秒

カスタマイズで楽勝!

味方が敵になってしまうのだが、あせることはない。味方と言っても、JフューとJフュー・カスタムのみ。武装もレーザーソードやサブマシンガンといった基本的な装備ばかりだ。ここまでしっかりとカスタマイズしていれば、まず敗れることはないだろう。

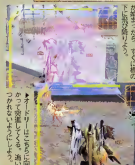


第16話 血に染まる天使

出現数 2047機
ダメージ 87,000
クリア時間 15分00秒

遠距離からの射撃で倒せ!

最初に向かうのは、またも味方のJフュー。ビームソードを食らわないように遠距離からの射撃を飛ばせば簡単に倒せるぞ。問題は、そのあとのオードリーだ。スピードが速い上に、耐久力も高いため苦戦する。ただ、射撃武器がレーザービームなので、遠距離での攻撃力は決して高くない。あらかじめ、自分の機体の運動性を高くなるようにカスタマイズして、バックダッシュしながら射撃すれば、案に倒せるぞ!



第17話 潜入! 基地爆発0秒前!

出現数 17/12 35ルナ+12 制圧
クリア時間 85,000

短時間で素早く脱出!

第12話同様、敵基地内部に侵入し、今度は基地内部に設置されたジェネレーターを3機破壊することが目標。もちろん、ジェネレーターの破壊後は基地からの脱出がクリア条件となる。そこで、あらかじめ3機のジェネレーターを破壊する前に、敵を全

▼これがターゲットのジェネレーター。通常攻撃で破壊可能。3機すべてを壊し出た後、脱出しよう!

滅させておこう。狭い屋内での戦闘なので、地上での歩行速度や、設定性能に特化した機体をカスタマイズしておいたほうが、戦闘が簡単になるぞ。ちなみに、今回の制限時間は2分間と、12話よりも短くなっている。マッパを見ながらあわてず確実に進み脱出しよう。



▲イリアの運動性はかなり高め。追いつくと、一瞬で視界から消えて、背後から攻撃されるぞ。

第18話 鋼鉄の雨作戦

出現数 ゼルグ×1 メス×2
クリア時間 88,000

まずはGFから片付けろ!

2分間生き残ればクリアとなる。一見簡単そうに見えるのだが、このマッパにはなんと、8話ボスのゼルグが居るのだ。8話と異なり地形が若干複雑なため、テレポートされると、見失いやすい。辛いことに、メスと異なり1機だけなので、まずはこいつから片付けてしまおう。開始と同時に



▲ゼルグを破壊したら、あとは生き残ることを考えよう!



▲ゼルグと戦うならば、ゼルグを見失わないように。あとはザイル撃墜可能なWCがあれば、より確実だ!



第19話 フェンナの演説

出現数 メス×6000 コナ×無限
クリア時間 90,000

なるべく素早くクリア!

このミッションの制限時間は9分とかなり長い。正しく戦うと達成される危険性があるためビルの上で待機しよう。敵は高いところには登ってきにくいので、こちらではダメージを受けにくい。あとは、レーザーを見ながら敵が登ってきたときだけ攻撃すればいい。



▲スタート地点すぐ右のビルの上で、十分に対応できるぞ。



▲敵が近づいたら、味方の砲台が来る前に倒さないと、敵も集まってきてしまう。

第20話 アルサレア戦役

出現数 キンシ×18 オニ×1
クリア時間 99,000

全力で敵の攻撃を回避!

最終決戦になって、敵はいよいよ新型PFを投入してくる。移動スピードも攻撃スピードも遅めだが、近距離戦での攻撃力は高いので、遠距離から確実にしとめるように。オニは移動力も攻撃力も高いので、一定の距離を保ちながら、攻撃するようにしよう。



▲オニの攻撃力は凄まじい。序盤はとにかく遠く回りつつ戦おう。



第21話 凸凹コンビの初作戦!

出現数 メス×2 タルカス×3
クリア時間 80,000

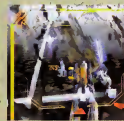
ビームソドをうまく使え!

最初に現れるメス2体は、基地の入口付近から狙撃しよう。敵の弾が無んてきたら、素早く壁の裏側に隠れれば、ほとんどダメージを受けずに倒せるぞ。メスを倒したら、いよいよタルカスとの戦いだ。基地の外で戦うと、思わぬ方向からバスターを食らって倒れ、その間に移動されてタルカスを見失ってしまう。そこで、基地の中でタルカスが来るまで待とう。タルカスは耐久力が高いので、相手の攻撃のスキにビームソドで攻撃だ。



▲入口近くから、コンソルとメスを狙撃しよう。このあとにやってくるタルカス3機との戦いの前に、ムダにHPを減らさないように。

▼ダウンから起き上がるとすぐは敵の方角がレーザーでしるすので、必ず先に倒す。背後からの攻撃が怖いので、基地の外で戦うときは、基地の外壁を背にして戦おうといいぞ。



▲タルカスがグラブを空撃ったときチャンス! 一気に両面を詰めて、ビームソドで、両方の一撃をたたき込み!

自分で描いた

ラクガキが

勝ち気で現実主義のパートナー

ヒバナ

主人公のパートナーで12歳。育ての親であるガリレオ夫妻の忘れ形見である少年・タローと一緒に、ガラクタ市場の近くの空き地で暮らしている。性格は勝ち気で現実主義な一面も。

ちよびりドジなヒバナの弟分

タロー

ヒバナの育ての親・ガリレオ夫妻の1人息子で、ヒバナの弟のような存在。ドジばかりでよくヒバナに怒られている。将来の夢は、世界を旅しながら行方不明の父を探すこと。

ノートに描いた「ラクガキ」が、立体化して動き出す新感覚RPGが誕生！ 自分の描いたラクガキが動いたら……そんな誰もが幼い頃に見た夢を、タイトーの新ブランド「ガラクタスタジオ」が実現。初めてゲームを見たときの感動に再び出会える。それが「ラクガキ王国」だ。



ガラクタ名作劇場
ラクガキ王国

12月19日
ガラクタスタジオ / ナイトー
※価格未定
※MC2 (KOBOLD本誌) USBメモリ版

STORY

小さな田舎町・ガラクタ市場。そこからはどこにもところある美しい空で、主人公は目覚める。そうとどこからともなく天使・ベンゼルの流れ、主人公に「カタチを描けばそれがアタマを導く」と告げるのだった。さっそく空にカタチを描くと、それは動き出す。しかしカタチは熱いあまってしまうに落ちそうになり、食いたるところをヒバナに救われるのだった。その後、主人公はベンゼルのヒバナとタローに買収されたことをきっかけに、2人の仲間と共に、こうしてこの小さな冒険が始まるのだった。



ガラクタ名作劇場

ラクガキ王国
らくがきおうこく



T.M.



活躍する新感覚RPG!!

描いたラクガキがそのまま3Dのキャラになる!

1 ラクガキしたら...



2 立体化した!!



3 いろいろなパーツを描いて



4 「ラクガキ」完成!!



注目!! 作ったラクガキは
ギャラリー(闘技場)で戦わせる!!

プレイヤーは、ラクガキを操る「クロッカー」。自分の
ツクガキを作ったら、ギャラリーでライバルのラクガキと
戦闘させ、勝ち抜いていくのだ。バトルに勝つと、新しい
パーツや色が揃えるようになり、ラクガキを強化できる。



▲ギャラリーに登場するクロッカー
たちは、個性豊かなキャラばかりだ。

▲モノ
個性が一切詰めに包ま
れているキャラ。主人
公たちの味方なのか敵
なのか、非常に気になる
ところだ。

注目!! どのパーツを描くかで
ラクガキの技や能力が変わる!

ラクガキは「あたま」や「しっぽ」などのいくつかのバ
ーツに分かれており、それぞれのパーツは完成したラクガキ
のパラメータに影響する。例えば「あし」を描くと幅が
ないで、ラクガキの素早さが変化するのだ。さらに、描
いた形や色によって、ラクガキが習得する技も変化する。

友だちや家族など自由
に絵を描きながら、強いラクガキ
の形を練るのも楽しそうだ。

▶ パーツの中にはラク
ガキに強い能力を
与えてくれるパーツ
もある。どうやって
入手するのだろうか?



▲すべてのパーツを
描き終えたらラクガ
キの完成! 自分だ
けのラクガキが誕生
した瞬間の一瞬だ!

**自分だけの
ラクガキ
と一緒に
戦うのだ!!**



▲ラクガキが完成したら、ギャラリーで戦う!
より強いラクガキを目指して挑むのだ!

アートディレクターは数々の名作を手がけた

佐藤好春氏!

佐藤氏が参加した主な作品

- スタジオジブリ作品
「魔女の宅急便」(原画)
「となりのトトロ」(作画監督)
- 日本アニメーション作品
「あまのこ」(作画監督)
- キタクト・デザイン・スタジオ作品
「ロスト・ワールド」
「キタクト・デザイン・スタジオ」(作画監督)
- タカ・スタジオ作品
「くまのプーさん」(レイアウト・原画)

本作のアートディレクターは、数々の
名作アニメに関わってきた佐藤好春氏
が担当。氏が進出する前から名作アニメ
の作画監督を務めた佐藤氏は、本作と
しては新たな挑戦に「ラクガキ」の
世界を作り出しているのだ。



ついにできたを。



DVDになって アニメーションや 音声が大増量!

ネオロマンスゲーム

すべての女性に捧げる夢の恋愛SLG——

アンジェリク 愛蔵版 トロワ trois

- 教育、協力者の登場シーンがアニメーションに! 画質も格段にアップ
- 甘い囁き、もっと聞きたい! 恋愛イベントの音声メッセージを大幅に追加
- 6つの友情イベント/設定集、3Dライブアリアを新たに収録
- OVA「白ひげのメモワール」のダイジェスト映像・「黒言霊?」「チャレンジモード」●イベントカット映像

PlayStation 2 7/26発売 ●8,800円

愛蔵版 アンジェリクトロワ 初回限定パッケージ

「カードダスマスターズ」仕様のプレミアムレカ(4枚)、
由羅カイトり下さるし特典カードが同梱!



同時発売 ●8,800円



カードダスマスターズ アンジェリク Part III

発売元 ●バンダイエンターテインメント(株)2014年 カード種別:金12種

全てのアンジェリクファンに贈る、待望の「カードダスマスターズ」第3弾がついに登場!
OVAからゲームソフトまで、アンジェリクの世界をカードで完全再現。
関連商品で愛用したイラストも多数収録。由羅カイトり下さるしSP守護カードも!!

発売元 株式会社コーエー 販売元 株式会社バンダイ



コーエーの最新情報はこちらに☆ www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000 (TVゲーム)・TEL.045-561-1100 (PCゲーム)

●本ソフトは発売より9ヵ月間の中古販売を禁止します。●本ソフトの無断複製・貸与は一切許可しておりません。

●商品の価格には消費税は含まれておりません。

●「コエー」ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©このマークは、厳禁国でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-8861 (代)



ソーカイ、極楽アクション!

ソーカイ、極楽アツ

ヤンカバジスタ

featuring GAWOO

PlayStation 2 ● 6,800円

ON SALE!

PlayStation®2 ● 6,800円
ON SALE!

ポップな街並みを
スケボーでス〜イスイ

Coolに音楽を奏でる
ライブモード

楽しく技をマスター
スキルアップモード

#x3Trick!
暴天Playing!

Gawoo (ガウー)

宇宙から来た謎の生物。
華麗なスケボーテクを見ると
「思わず興奮して昇天」

**ツボ見解 専用ボードコントローラで
直感的なラクラク操作!**

for
PlayStation

感激プライス
満足プレイ
名作・傑作がゾクゾク登場

・ユーエー定番シリーズ

各1,500円

絶賛

維新の嵐 8/2 発売

三國無双 発売中 大航海時代 外伝

世界を駆け回ったチンギス・ハーンの壮大な物語

KOFI The Best

2,800円

絶賛

リアル選手体験の
レーシングアカデミー!

ジーワンジョッキー

PlayStation the Best

各3,800



信長の野望・列國

蜀漢の中国三国時代に、歌を唱え

ケータイ、マザー・
コーエーの
携帯電話
コンテンツ

● 韓国ネットは、今の韓国と成り！

信長の野望

●好評配信中/月額300円

コーエーの最新情報はこちらに☆ ●www.gamecity.ne.jp ●テレ

■本ソフトの無断複製・貸貸は一切禁止しております。

ネットワーキングが、第1に「情報ゲーム」の役割！

ウイニングポスト

●8月20日配信予定／月額300円

ンサービス/TEL045-561-8000

● 情報ネットワーク

SKY 三國志

●8月1日配信

Vゲーム)・TEL045-50

株式会社

www.kori.co.jp

Abstract



ソーカイ、極楽アクション!

ヤンヤカバジスタ

featuring Gawoo

PlayStation 2 ● 6,800円
ON SALE!

for
PlayStation

**感激プライス
満足プレイ**

名作・傑作がソクソク登場!

各1,500円

「真・三國無双」の原点がここに!

三國無双

生き残りをかけたテンギス・ハーンの大壮な物語!

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

絶版
発売中

コーエー定番シリーズ

維新の嵐 **8/2**
発売

大航海時代 外伝

三國志孔明伝

KOEI The Best

2,800円

リアル獅子舞体験の
レーシングアクション!

ジーワンジョッキー

絶版
発売中

PlayStation the Best

各3,800円 **7/26**
発売

群雄割拠の戦国乱舞を、いざ第一

信長の野望・烈風伝

戦乱の中国三國時代に、覇を握れ!

三國志 VI

ついにできたを。

koei

ポップな街並みを
スクーターでスーイ!

Coolに音楽を奏でる!
ライブモード

細く技をマスター!
スキルアップモード

#メろTrick!
暴天Playing!

Gawoo (ガウー)

手首から来た謎の生物。
華麗なスケーティングを
思わす刺激して舞え!

ソフト専用! 専用ボードコントローラで
直感的なラクラク操作!

ケータイ、マンガ
ケーエーの
携帯電話
コンテンツ



信長の野望

●好評配信中/月額300円

●最新作『信長の野望』シリーズの最新作。信長の野望シリーズの最新作。信長の野望シリーズの最新作。

●最新作『信長の野望』シリーズの最新作。信長の野望シリーズの最新作。信長の野望シリーズの最新作。

●好評配信中/月額300円

SKY 三國志

●8月1日配信予定/月額300円



ケーエーの最新情報はこちらに ● www.gamecity.ne.jp ● テレホンサービス/TEL.045-561-8000 (TVゲーム) TEL.045-561-1100 (PCゲーム)
●本ソフトの機能複製・貸貸は一切許可していません。
●『三』のロゴおよび『PlayStation』は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●『モードアップモード』は株式会社KIDZからの登録商標です。●本ソフトの機能複製は含まれておりません。
●このマークは、盗用などのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 ケーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-8861 (代)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

ゲーム音楽、お片断していただきました。
はなとあそびのほかに、お片断していただきました。
とここで、一歩引いたお片断していただきました。
お片断していただきました。

競馬世界の
リアルを究める
調教師
シミュレーション

競馬シミュレーションゲーム

競馬シミュレーションゲーム

HorseBreaker

ホースブレイカー

競馬ゲームで初めて、本格的な「調教」を再現。調教師となったあなたは、馬の個性や体調を把握して、豊富な調教メニューから最適なものを選択。馬の能力を最大限に引き出し、育成馬の勝利をめざす！

2大リーディングブリーダーが推薦

PlayStation®2 ●6,800円/8月2日発売

「各社各調剤によって
異なり、その成分の
うま味も割合で変わります」

「信濃ファーム代名」
吉田 照哉

「よくここまで
ワカッパに育ったんだ
が」

「ノーザンファーム代名」
吉田 勝己

感動と興奮を
とことん味わう
馬主
シミュレーション

**ウイニングポスト4
マキシマム 2001**
プレイステーション2版
好評発売中 6,800円

競馬のすべてを
遊び尽くせ!

PlayStation 2

レースシーンの
迫りに満ちた
騎手
アクション

ドラマチックレースゲーム
ジーワンジョッキー2
2001
プレイステーション2版
好評発売中 5,800円

人気競馬ゲームを
いつでもどこでも
手軽にプレイ!

競馬シミュレーションゲーム
**ウイニングポスト for
ゲームボーイアドバンス**
ゲームボーイアドバンス版
好評発売中 5,600円

通信販売

お近くにお取扱い店がない場合は、GAMECITYショッピングモール
<http://www.gamecity.co.jp/shop/index.htm>


<http://www.gamecity.jp/shop/index.html>

 ※ゲームソフトでのご購入は不可。


 (株)コーエーエンタの通信販売部 0120-55-3594 でも注文ができます。

お申し込みは、クレジット会社:Master NICOE・U・I・SANKAARD・JCB、または郵便振替で受け付けております。
 商品のお届けは2週間以内です。お急ぎの場合はお問い合わせください。

(10:00~12:00/13:00~18:00 土・日・祝祭日を除く)






コーエーの最新情報はこちらに www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL 045-561-8000 (TVゲーム)・TEL 045-561-1100 (PCゲーム)
GAME BOY ADVANCE ■「プレイステーション」は
 株式会社コナミ・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
 株式会社 **コナミ**

www.koni.co.jp TEL:045-581-6881 (4F)

ついにできたを。



キャラクターデザイン © かたと ひろし

※画面写真は開発中のものです。



競馬世界の リアルを究める 調教師 シミュレーション

競馬シミュレーションゲーム

HorseBreaker

ホースブレイカー

感動と興奮を
とことん味わう
**馬主
シミュレーション**

競馬シミュレーションゲーム
**ウイニングポスト4
マキシマム 2001**

プレイステーション2版
好評発売中 6,800円

ファミ通ソフト賞 マキシマム 2001
コンプライトガイド 1,200円



競馬のすべてを
遊び尽くせ!



レースシーンの
迫力に満ちた
**騎手
アクション**

ドラマチックなレースングゲーム
**ジューンジョッキー-2
2001**

プレイステーション2版
好評発売中 5,800円

ファミ通ソフト賞 ジューンジョッキー-2 2001
コンプライトガイド 1,200円



競馬ゲームで初めて、本格的な「調教」を再現。調教師となったあなたは、馬の個性や体調を把握して、豊富な調教メニューから最適なものを選択し、馬の能力を最大限に引き出し、育成馬の勝利をめざす！

PlayStation®2 ●6,800円/8月2日発売

人気競馬ゲームを
いつでもどこでも
手軽にプレイ!

競馬シミュレーションゲーム
**ウイニングポスト for
ゲームボーイアドバンス**
ゲームボーイアドバンス版
好評発売中 5,800円

お近くにお取扱い店がない場合は、GAMECITYショッピングモールをご利用ください。
http://www.gamecity.ne.jp/shop/index.htm


(株)コーエーエンタテインメントの通信販売 0120-55-3594 で注文ができます。

※現金、クレジットカード(VISA・MasterCard・JCB・Diners Club)、銀行振込が利用できます。代金引換は不可です。ご利用規約はこちらをご覧ください。

10:00～12:00 / 13:00～18:00 土・日・祝祭日を除く



コーエーの最新情報はこちら

●本ソフトは発売より6ヶ月間の中置販売を禁止します。●本ソフトの画像複製・盗用は一切許可しておりません。
一このマークは、無許諾でのゲームソフトの複製販売を禁止するマークです。●ソフトの権利の帰属には留意する必要があります。

株式会社 7-11

コンピュータに
触ったことの
ない方も
安心です

DEAは一流ゲーム企業及びIT関連企業、計23社の社員によってできた学校です。ですからゲーム業界の最新情報や、最新の技術に絶えず触れることが出来ます。機材も全てプロと同様のものです。また、就職にしても太いパイプで業界と通じていますので、資本参加企業も含め計70社以上に卒業生を送り出しています。あとはあなたのやる気次第。有難義な学生時代を過ごして下さい。

Imode・J-skyの
本校情報も
ご利用ください



一流企業23社がつくった
ゲームスクールです。

2002 年新生

募集中心！
＜資本参加企業 50社超＞

各種ゲームメーカーの 開発実機を導入

プレイステーション、プレイステーション2、ワンダースワンと各種家庭用ゲーム機の開発実機をマイタースクールへ導入しました。これによりDEAの授業は他校ではできないことばかりです。すべての授業が、開発実機の使用を想定して組まれています。プロに近い環境ではなく、プロと全く同じ環境をご用意しました。

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

ケータイ電話の ゲーム開発も教えます

アトラス、エニックス、カプコン、セガ、タイトー、ナムコ、バンダイ、バンダイをどの大手ゲームメーカーも次々と携帯電話のコンテンツ事業を展開しています。DEAはこうした動向を先取りし、カリキュラムの中に携帯電話上で遊べるゲーム開発の授業を設けました。

これから主流になる技術もすでに教えています



電波新聞社主催

「BASIC STUDIO」
公開講座開催決定!!

PS2ソフト「BASIC STUDIO」(BASIC言語でゲームが作れるソフト)でゲーム制作を体験。実際にソフトをつくるアートディレクションの開発者がわかりやすく指導します。

開催日時 平成13年7月30日(月)10:00～DEA新宿本校
定員20名、定員になり次第締め切ります。(※参加費無料ですが送料は別途お支払いください。)

7/30
(月)
DEA
新宿本校にて

DEA 学生が第3回CESA アマチュアゲーム大賞を受賞！ さらに優秀賞、審査員特別賞と上位4賞をDEA 学生が制覇！



「DISC UPPER」

大賞

東京ゲームショウ2001春にて第3回CESAアマチュアゲーム大賞(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会主催)の授賞式が行われました。そして、本校の学生作品「DISC UPPER」が最優秀賞を受賞しました。また、優秀賞、審査員特別賞もDEAの学生が受賞。全部で5つの賞のうち、上位4つまでをDEA学生が占めるという快挙を成し遂げたことからDEAの教育は業界最高水準であるといえるでしょう。

ゲームクリエイター養成科 ◆飛び級制度導入。短期でマスターコースに卒業できる

コース	2年制と3年制	ゲーム分野で2D・3Dグラフィックスを作成する能力が身につく
グラフィックデザインコース	2年制と3年制	どんなゲームでもプログラミングでできる幅広い実践的な能力が身につく
プログラム・エクスパートコース	2年制と3年制	どんなゲームでもプログラミングでできる幅広い実践的な能力が身につく
マスターコース	2年制と3年制	どんなゲームでもプログラミングでできる幅広い実践的な能力が身につく



デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル 003-5330-2870 <http://www.d-e-a.co.jp>

※ゲーム文化の中心！新宿に校舎があります。●DEAのホームページで、初心者のためのeコース講座(無料)開講中!

資料請求

お気軽に
ご連絡ください

もっと、DEAが良くわかる「学校案内2001」&ビデオを無料で差し上げます!下記へお問い合わせ下さい。

★資料請求は、お記資料請求券をコピーして宛先はがきに貼り、1郵便番号を住所3氏名4年齢5学校・学年6希望資料番号をご記入のうえ本校までお申し込みください。また、インターネットのホームページでもメールでも資料請求を受け付けています。是非ご利用ください。

期日
7/13

学校説明会へ参加しませんか?

学校説明会では、施設見学、説明会と入校生のための説明会があります。

■事前にご連絡ください。インターネット・imode・J-skyでもご予約可能です。

■各資料請求の申込みは別紙へお申し込みください。

7/29 (日)	8/7 (火)	新潟7/27(金)、青森7/31(火)、 仙台8/1(水)、札幌8/2(木)、 福岡8/8(水)、鹿児島8/10(金)、 大板8/22(水)、名古屋8/23(木)、 静岡8/24(金)
8/28 (火)		

03(5330)2870

<http://www.d-e-a.co.jp>

shiryo@d-e-a.co.jp

<http://www.d-e-a.co.jp/i>

J-sky <http://www.d-e-a.co.jp/j>

SCENARIO

新プロジェクト発信!!

インターネットゲーム 「Out Side」

最新設備と一流講師陣による直接指導、それはまるでゲーム業界そのもの。

「ゲームを創るすべてがココにある」。

キミも先輩に続いて在学中デビューをめざせ!!

GRAPHIC

PROGRAM

Internet New Concept Game -Out Side-

出江先生と卒業生、在校生のスタッフで開発中にあるそのゲームは、「Out Side」(仮称)。インターネット上で1対1の対戦を行う、新しいコンセプトのボードゲームだ。自分なりに戦略を練って闘う面白さはもちろん、対戦時のユーザー同士の対戦を主眼としたチャット連発ゲームであるという点が新しい。何しろ、対戦の前後だけではなく、対戦中にもやりとりが交わされるのだ。これからのインターネットゲームに、新しい流れを作るゲームといえるだろう。現在、開発が急ピッチで進められている。キミもインターネットでこのゲームを見かけたら、ぜひチャレンジしてみよう。



モデリングキャラクターのチェック



アイデアを出発点とするリーダー出江先生



グラフィック、サウンド、プログラム、アニメーションの制作

ゲームクリエイティブ学科

- ゲームCGクリエイターコース
- ネットゲームプログラマーコース
- ゲームプログラマーコース
- ゲームデザイナーコース

CGクリエイティブ学科

- 3DCGクリエイターコース
- デジタル映像クリエイターコース

学校法人 菅原学園

専門学校 デジタルアーティスト東京



0120-329081

URL <http://www.dat.ac.jp/>

入学案内書のご請求はフリーダイヤル、またはホームページの資料請求にてお申し込みください。



東京キャラクターショー

東京キャラクターショー2001で、 アトラスグッズをゲットしよう!



アトラスのオフィシャルグッズが、東京キャラクター
ショーで購入できるぞ!

2001年7月26日発売の最新作「グローランサーII」
のグッズなど新商品が続々登場した!!

一定商品をお買い上げの方には、「グローランサーII」
の非売品テレカのプレゼントもあるぞ!!



ATLAS GOODS COLLECTION 商品リスト

グローランサーII	タペストリー	1,500円	グローランサーII	抱き枕	6,000円
グローランサーII	ポストカードセット	1,000円	グローランサーII	手ぬぐい	2,000円
グローランサーII	テレカNo.7	2,000円	グローランサーII	テレカNo.1	2,000円
グローランサーII	ステーションナリーSET	2,000円	グローランサーII	テレカNo.2	2,000円
グローランサーII	クリアポスター2種セット	2,500円	グローランサーII	テレカNo.3	2,000円
グローランサーII	シール	1,000円	グローランサーII	テレカNo.4	2,000円
グローランサーII	レターセット	1,000円	グローランサーII	テレカNo.5	2,000円
グローランサーII	スケジュール帳	1,500円	グローランサーII	懐中時計	7,000円

※価格は全て予想となっておりますのでご了承ください。

ATLAS
株式会社アトラス

〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂ラザリビル
TEL.03-3235-7802 FAX.03-3235-7803 <http://www.atlas.co.jp/>



東京キャラクターショー

●開催日:2001年7月28日(土)、29日(日) ●会場:東京メッセ 9ホール/10ホール
●お問い合わせ先:東京キャラクターショー事務局 TEL.03-3231-5354

本誌読者だけに
限定販売!!

ブレスオブファイアIII うつつわるもの

※高さ15cm・色化
にニール製。いっば
いまでお金がかかる
ころには、プレミア
が付くことある!!

あの感動が

昨年の大ヒットRPG「ブレス オブ ファイアIV」(カプ
コン)の超レアなグッズが待望の大登場! 今回は、
この超豪華3点セットの魅力と入手方法を、本誌読者
だけに特別公開! よく読んで、絶対ゲットせよ!!

名作「ブレスIV」の激レアグッズを…

3点セットで

1,980円!



今なら超豪華
限定カードも!

001

※500名までのシリアルナンバー入り。コレも超豪華グッズ!

世界で1枚!

グッズ
1 マスター貯金箱

人気キャラ・マスターを完璧に再現!

「ブレスIV」開発チーム
の指示のもと、順のてっ
ぺんからつま先まで、完
壁に再現されたのが、こ
のマスター貯金箱。いま
だに根強い人気を誇る、
とっても愛すべきキャラ
クター・マスターを、こ
こまで再現したのはこの
貯金箱のみ! カワイイ
箱、絶対買いですよ!



マント付き!

▲マントの模様もかなりリアル感じ!

不滅の名作! 「ブレスIV」とは…痛快…激動…そして涙と勇気と感動のRPG!!

2004年4月27日に発売された「ブレス
オブ ファイアIV うつつわるもの」は、
行方不明になった弟を捜すヒロイン・ニ
ーナが、迷子の少年・リュウや、天然ボ
ケのヨロイの戦士(男)・マスターらと
共に、大きな冒険を繰り広げるファンタ
ジーRPG。やり込み要素の多い本格派
で、「ドラクエ」「FF」に次ぐ、第3の
RPGシリーズの巨匠作品として大ヒ
ットを記録した。来ブレイの人は、絶対
にプレイすべきハマリ作の1本。



▲コナンへの参入など、前作の良の要素はヒカチヤ。



▲「つり」をはじめ、大量のミニゲームを収録!



▲最後の後がツーンとなるような悲しい場面も…

いつもキミのそばに...

感動の名作RPG

プレスオブファイアIV うつつわさるもの

マント付キーホルダー・ストラップの仕組み

2 ルアー型キーホルダー

リュウをイメージしたお約束のアイテム

「プレス」シリーズの大きな魅力の1つとなっているミニゲーム「つり」。この「つり」で使う、お約束のアイテム「ルアー」をグッズ化! 青い鱗を持つ主人公の少年・リュウをイメージにした、ロゴ入りキーホルダーだ。なお、実際の釣りでは、使えませんが、たぶん。



送料大

▲長さ5cmの装飾で、スリッリとした持ちごとき。オレンジとメタリックブルーのツートンカラーだ。

3 マスター ストラップ

キミの携帯がさらにイイ感じに!

小さいながらも精巧に形作られたマスターのマスクが付いた携帯用ストラップ。ブルーのストラップ部分は、「プレスIV」の英字ロゴがスリムに入っています。コレも世界で500個しか存在しないのだ!!!



今も特別に「マント付きマスター」を無料進呈!!

◆マスク付自体は、高さ2.5cm。マント付きもカワイイがあってね。

送料大

プレスオブファイアIV

BREATH OF FIRE

©CAPCOM CO., LTD. 2009
ALL RIGHTS RESERVED.

うつつわさるもの

プレナム3点セット

500
限定

欲しい? じゃココをチェック!!

お申し込みは郵便振替で今すぐ!

今回は、上記のグッズをセットにて販売します(単品での販売は、いっさいいたしません)。購入のお申し込みは、「郵便振替(ゆうびんりゆうか)」でのみ受け付けます。以下の事項をよく読んで、正確にお申し込みください。

申し込み方法

郵便局でもらえる郵便振替の用紙(右の「記入方法」を参照)の1枚目①、②の欄に、
●お振替の①(合計金額) 3,000円(「プレスIV」3点セット)の②(金1万円+送料500円) ③記入欄に「電話でS.J.」
●お振替先住所宛に、あなたのお振替番号、住所、氏名、電話番号(郵便振替、P1015の欄でもかまいません)を記入してください。④に②の振替の⑤(お振替先)「プレスIV」

プレナム3点セット(※)と記入してください(※1人さまは1セットでも申し込めます。その場合、代金と送料はセット価格がかかります)。以上の必要事項を記入したら、郵便局の郵便局の窓口で、「合計金額」を郵便振替にて払い込んでください(上記の合計金額以外に手数料がかかります。あらかじめ、ご了承ください)。

申し込みしめ切り

8月10日(金)

商品発送開始

8月下旬~9月14日(金)

●1枚目に記入すること

①口座番号 ②合計金額

③記入欄

④あなたの住所・氏名

郵便振替用紙の記入方法

●2枚目に記入すること

⑤法廷に申し込みに記入

⑥申し込み内容

●メディアワークス通販係 05-5763-7158 (月曜~金曜 10:00~12:00/13:00~17:30・祝日休業) ※入金金のお振替は、入金後10営業日は受付がなくなります。なお、商品内容や申し込み方法などに関するお問い合わせは、必ずお電話にてご連絡ください。●常時プレイステーション編集部は、本商品に関する電話等でのお問い合わせは、いっさいお答えできません。上記の

メディアワークス通販係にお問い合わせください。●ご入金の際、合計金額以上の金額を払い込まれても、お振替は受け付けません。また、ご入金された金額、合計金額に満たない場合も通知となります。ご注意ください。●本商品の「郵便振替」以外での販売は、いっさい予定してありません。●本商品は、株式会社フロンティアの発行許可を得ています。



PlayStation 2



幻想の誘い...

主人公は聖遺学園に通う高校2年生。恋人の月半瑠璃奈、幼なじみの横月深夜の2人に囲まれて、にぎやかな高校生活を過ごしていた。そんなある日、彼のクラスに春日麗希が転校してくる。彼女は主人公に不思議な「水晶」を手渡すと「思い出して・・・」と告げるのだった。その不可解な行動に「惑う」主人公。だが、同時に彼は、以前から現念のことを知っている気がした。それと同じに主人公は「何か」が起こる予感を強く。

初回
限定版

スペシャル特典内容

- ① 描きおろしボックス
 - ② ポストカードサイズカレンダー
 - ③ トレーディングホビーカード
- PS2オリジナル仕様全9種封入

Missing Blue



0101ホリネット音声情報サービスのご案内!
「Missing Blue」のキャラクター音声データをダウンロードできます。
音声サービス番号: #83447 (7月26日まで)
待ち受け画面ダウンロードサービスの開始!
コンテンツアドレス (Tel: 0474-8400) @missing/blue/

2001年7月26日発売予定

標準価格: 6,800円 (税別)

販売店: 東京 & 近畿圏 各店
品番: SLPG-28039 定価: 9873-2557

トキシンハウス 〒114-8524 東京都北区豊船2-17-1

インターネットで「Missing Blue」情報を見ることが出来ます。

<http://www.tokyoshinseki.co.jp/tonkin/>

※ 本誌「PlayStation」2月号に付録の「コンシューマーエディション」の特典です。



プレイステーション用ソフト

ベストブライズ

好評発売中 標準価格 2,500円 (税別)

特価: 1,980円 (P2「Missing Blue」) トレーディングホビーカード 1種封入



©2001 TOKYOSHINSEKI. All Rights Reserved.

オープニング &
エンディングテーマ
小松 未歩
Komatsu Mitsu



FINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX)

グラブナーリスモ3 A-spec

花と太陽と雨と

エンドレスシア

魔術文 (シャオ)

リリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士3〜

エヴァーグレイス2

シャドウ ハーツ

リモコロン

機甲兵器 J-PHEDENIX

ヤンヤ カバジスター-featuring Gawoo〜

ビボサル2001

戦場物語3〜ハートに火をつけて〜

グローランサーⅢ

みんなのGOLF3

MissingBlue(ミッシングブルー)

1 モードもいっしょ 〜どこでもいっしょ連続ディスク〜

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ

真・女神転生

実況パワフルプロ野球2001

ワンピースマンション

サモンナイト2

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

© 2001 SQUARE Co., Ltd. CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, characters, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

© 2001 Victor Interactive Software Inc. © 2001 grasshopper manufacture inc.

© パンパル エニックス 2001

シール表裏面に表記してあります

© GUST CO., LTD. 2001/illustration 山形伊佐直門

© 2000 2001 FromSoftware, Inc. All rights reserved. イラスト/菅原健

© 2001 ARIJZE CORP. All rights reserved. © 2001 SACN0TH

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© TAKARA CO., LTD. 2001

© 2001 KOEI Co., Ltd.

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 MARUKOME © 2001 Victor Interactive Software Inc. イラスト/まつやまいくさ

© ATLUS/キャリアソフト 1999 2001

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 TONKIN-HOUSE illustration 渡辺明夫

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 ENTERBRAIN INC. © 2001 TIRNANDG Co.

© 1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED

シール表裏面に表記してあります

© 2001 KCECO (社) 日本野球機構公認 ISM BIS プロ野球公式記録簿使用 フランチャイズ11球場公認 (社) 全国野球連盟公認

© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED

© Right Plan © SANPIRETO 2001 キャラクターデザイン 飯塚武史 シナリオ 飯村将

イラスト/あずまきよひこ

このシールは、「こんなシールがあったらいいな」という思いをもとに作成されました。「あずまんが大王」が9年のゲームになるんっ！ などと早とちりしないでください。笑

イラスト/伊藤貴太

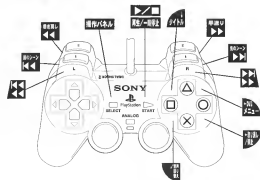
イラスト/穴堂秀雄

イラスト/松城祥

イラスト/齊人

イラスト/遊園さとみ

DVD操作シールを貼る位置



電撃 Play Question

ブレイクエディション

2001 HOW TO WIN

いよいよ夏本番!! 長い休みに向けて、大作もたくさん控えています。まだ解いていないゲームが残っていたら、解いておくのはいまのうち! ブレイクエディションを読んで、夏をさわやかに乗り切りましょう!!

©2001 Electronic Arts Inc.

PS2

CITY CRISIS (シティクライシス)

市民の平和を守るため、ヘリに乗り込み出動せよ!
任務達成のコツを徹底アドバイス!!

発売中
ACT ▶ ¥5,800 ▶ システム/エンタテインメント
▶ MC21250KGI

PS1 LOVE YOU!
WRITER'S CLUB

※火災・救出ミッションをクリアしたあと、ボーナスは「残り時間×1,000点」と「残り火災回数×1,000点」の合計で算出される。点稼ぎをしたいなら、この残り時間ボーナスが最高ポイントになる。なにしろ、クリア時の残り時間が10分あれば、それだけで100点も稼げるのだ。これを利用しよう!! (続・D.M.)

攻略ポイントを総チェック!! 任務達成に役立てよう!!

ヘリのパイロットになって、火災の消火、被災者の救出、犯人の追跡、タイムアタックなど、バラエティ豊かな任務にチャレンジするACT「シティクライシス」。今回お届けする攻略では、ヘリ操作の基本から、メインモードでもあるMISSIONモードの攻略まで、詳しく解説していくぞ。しっかりチェックしておこう!



●操作を指し、犯人が逃げる方向の選定をふまげ、こんなアクションをこなすのは、このACTでは、おこがましい。

1 火災を的確に行うポイント

消火弾はサイトが表示されている奥に向かって飛んでいくが、ヘリと炎の間に障害物があると当たらない。消火弾を撃つ前に、障害物の確認をしておこう。また、ヘリが炎に接近しすぎると、サイトが出ない点にも注意。



▲ビル間の狭い火災には、消火弾を直接出ることができないので、

消火、救出といったアクションをスムーズにこなすには、ちょっとしたコツがある。ここでは、そんな重要事項をチェックしていくぞ。

2 救出で失敗しないコツ

火災現場近くの被災者は、時間の経過とともに倒れてしまう。「HELP」メッセージが表示される被災者は優先的に助けよう。救出時、隊員と被災者が重なっているか確認しない人は、ヘリの影に注目しよう。



▲ヘリの影に注目すると、被災者と隊員の位置関係をつまみやす。

「RESCUE」ミッションと「CHASE」ミッションでスコアを稼ぐためのポイントはここ!

MISSIONモードでは各ミッションのクリア後、スコアに応じてランク (S、A、B、C、D、Eの8段階) が決まる。ここでは、最終ミッションまでの8ミッションで、より高いランクをとるためのポイントを解説していくぞ。

●ビル火災の消火と救出ミッション

- 1 FIRE IN THE BUILDING
- 2 BURNING SCHOOL BUILDING
- 3 FIRE AT NIGHT

火災の規模が拡大すると、消火に余計な手間がかかる。そこで、現場にいち早く駆けつけることはもちろん、消火弾を積極的に使っていくことが大切だ。救出の前に消火作業を進めるのが基本だが、死亡者を減らそうと、1人につき2万点も減点されてしまう。赤の「HELP」メッセージを出す被災者は優先的に救出しよう。クリア時のタイムボーナスを稼ぐことが重要なので、火災現場以外の被災者は、全員無視してもかまわない。



▲火災現場はすべて無視し、死体の近付くとガンガン減っていく。

オススメの機体 ▶ Dolphin

●犯人追跡ミッション

- 2 HIJACKED BUS
- 6 RUN AWAY SPORTS CAR

逃走車を見つけたら、ライトで照らしながら下の写真くらいの高度と距離を保ち、離れないように追跡する。逃走車がリターンしてきたら、急いで地図スレまで高度を落として、ヘリの機体で逃走車の逃げ道をふさぐといいぞ。また、逃走車をライトで照らし続けると一定時間ごとに得点が入り、連続して照らし続けると、一度に得られる得点が500点、1,000点と高くなる。最高で1万点までアップするので、このシステムを利用して点を稼ごう。

▶ 1度追跡を始めたから、できるだけ離れないようにすること。それか最終段階の機体を使う。

オススメの機体 ▶ Gold Fish

●ヘリの空中消火と救出ミッション

味方機 (以下: BAT) は、被災者が現れたあと以外にも、炎の勢いが強まることで減速してしまう。救出作業を早く行なうのはもちろん、消火作業のやり方も工夫しよう。薬をクリアしたのなら、下の写真のような距離でBATを追い、被災者が現れた直後に消火弾を2発使うようにして、消火作業を進めるといい。ランクSを狙うなら、BATよりわずかに高い高度で、BATと向かい合うように飛行しながら、消火剤をかけ続けよう。クリア後、新機体BATが使用可能になるぞ。

▶ このくらいの高度と距離が、理想的だ。消火剤のサイトと被災者に注意しよう。



オススメの機体 ▶ Lobster

ポイント Q&A

Q: MISSIONモードで、ヘリポートの真上から、右スティックの上を押して降下しても落地できないことがあります。なぜでしょうか?
A: ヘリポートに降下するときのスピードが早すぎる。ヘリポートの直上に機体を持したとき小さくバウンドしてしまい、「ヘリポートの真上を越え空飛行中」という状態になってしまうのです。これでは落地にならないので、速度をおさめにして、改めて着陸を試みてみてください。

リヨン〜ラストステージまでを徹底攻略！ ルートによっては出現しないステージもあるが、全エンディング制覇のためにもぜひ目を通してほしい。

スタートしてすぐ左に進むと、いきなりバデレールの部屋にたどり着く。ただしここにはクリア直前に戻ってくることになるので、最後に訪れるのも1つの要

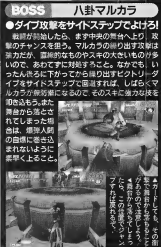


●ライフを消費しているってツライ

バッテリーの設置では、仮の要請を拒むとは制約になる。悪い方は、基本的にアキナスやラムロッドとのバトルと同じ。距離制がらのサンダーボールをサイドステップでかわしながら、少しづつ距離を詰めていく。そして接近したら、攻撃を耐えながら威力の高い突撃技で攻撃すればOKだ。ちなみにクリア直前に残り場合は、ライフの消費が勝負の分かれ目となる。途中のサブに敗戦するようなら、スタート直後に残り1秒まで。

戦闘を回避!

リシコクやインド、ロンドンでスズメ隊員にBすれば、このシシローに入れる。ここではまず、爆弾人間の自爆に注意。ここがガードできないので、自爆される前に、リシローの長い攻撃で倒しておこう。爆弾の長い行きと戻り方向に注意。爆弾は、前後の2枚の機体の内蔵をくわくわくさせる。爆弾の上の先に爆弾を落とす。ちなみに、ここには爆弾のモスギンガウが潜んでおる。なので、多少時間が経ちかっても安全にガードしたいのなら、フエニヤン爆弾でもよい。ただしその場合は、最初の暴走で「デレール」の場合、一度スズメ1地点からワールドマップに戻ったあとにフエニヤンBしよ。



このバカンススナージはわずかなエリアしかなく、メンタ教団の5体と戦うだけで、ボスでも8人レイとの戦闘になる。まず最初の3体を倒したら、解の部屋へ進み、マルカでスイッチを解除して扉を開くように。その部屋は、反対側の通路の先にPアイテムや回復アイテムがあるのを、そちらを先に入手してからしるしの部屋へ向かえば、敵いがグツとタタになる。ちなみにマルカでクリアするのが確実しいと感じるのであれば、アイテムの近くのクリアポイントから一度ワールドマップに戻り、パレードなどのキャラに目を通してから帰ってもいい。



まずは構内から飛び降りると、ソードプレイヤーとグレンネードと戦うことになる。ここではグレンネードの手榴弾に気を付けながら、素早いソーレイヤーを倒す。次に敵を倒しながら屋内へ入ると、複数のヤツナガが各部屋に待ちかまえている。こちらは連射器から飛び道具をはね返して撃破していく。またP.116でも述べたが、このステージの最後には、今後の展開を左右する選択が可能に受けたい。

直前の回復とセーブを終了すると、

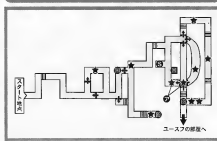
◆舞台によって、
ゴウ、アサギと
くもとも、ゴウは
背中に担ぐみなの
がめえは制動が



●難に追い詰めろ！
敵軍の対空士だけあり、繰り出す攻撃はどれも強烈。ただしステーションの側（回復アイテムの近くなど）にカチを叩きつてくれば、おとは簡単。突きをガードしてから反撃、というパターンを繰り返すだけで、相手の体力をかなり減らせるよ。また飛び道具とガード不能の突進については、回避が非常に困難。意図がなかったら、コンテナの隅に潜れてチャンスをお待ち。



一方通行の複雑な道路に、ロードプレイヤーやバスカー、モーターブークが待ち伏せしており、選手が突如としてと手痛いダメージを受けてしまう。とくにモーターブークとほかの敵をまとめて相手をするのは危険。右のマップでモーターブークの位置を確認し、先にロードプレイヤーをおびきよせて倒そう。ボス戦の前にダメージ



脱くたも、
足踏く清だし
でロクオン。

に金せながら、まき
歩みつつ歌しよう。



Q：終盤のステーション全般を乗り切るのに、オススメのキャラはありますか？

A：一番のオススメはレイ。やはりアイテムなしでライフを回復できるのは大きいです。さすがにボス戦の途中で回復するのは難しいですが、ザコとの戦いで敵を倒すたびに回復すれば、かなりゲームオーバーになる確率が減るはず。ただし最終ステージについては、その時点で最も攻撃力が高いキャラがベストでしょう。

PS2

ヤンヤ カバジスタ

~featuring Gawoo~

今回は基本&応用テクニックを詳しく解説。
これを読めばキミも"カバジスタ"になれる!!

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ コーエー
ACT ▶ MCD(462KB) 2人プレイ可

PS.I LOVE YOU!
WINTER'S COLUMNA

本作に「慣れるまでが大変な」このゲーム。つづき、あまり力を入れないこと。慣れてくればトリックが出しやすくなる。おまけに力が入ると、シフトを出さずトリックにのみ入ってこなす。エアーなど置けるワケ、おれもよくやる。シフトのつもりがトリック(笑)。がんばりましょう。(赤井博弘)

基本テクニック&隠し要素を一挙に大公開!

「ヤンヤ」は、スケボーに乗ってトリックを決め、街中に出現した隠しの生物・ガウーを倒していくACT。しかし、ホード型コントローラを使用する独特な操作にとどまっている人もおられる。そこで今回は、初級編と上級編に分けてプレイ時のポイントを解説! さらに、隠し要素も合わせて紹介するぞ。



▶ 滑りキャラを倒せば、苦手なステージも楽勝! でも、トリックが苦手な人は、キャラに頼らずにタイプで練習しよう。

初級編 ACTが苦手なキミに贈る2つのポイント

Point1 ●キャラ性能はパワーを重視

「トリックを出す時に震地してしまう」という初心者におススメなのが、最初から使えるキャラのなかで最もパワーが高いジェット。パワーはトップスピードに影響してくるので、この数値が高ければより高くジャンプすることができると。ジェットなら余裕を持ってトリックを出すことができるので、まずはこのキャラで練習してみよう。

▶ 初心者、パワーが高いジェットでトリックの練習をしよう。

Point2 ●トリックはタイミングよく!

「きちんと入力しているのに、なぜかトリックが出ない」こんな経験をしたことはないかな? トリックを出すうえで最も重要なのはタイミング。ボタンを押しだしてトリックは出せないぞ。あせらずにタイミングよく押していこう。

▼ スピンを出したあと、さらにトリックを踏むときも……



▲ キャラが1回倒したのを確認してからボタンを押すのだ。

上級編 クリアに必須の3大ポイント覚えよう!!

Point1 ●コンボで一気に大ダメージ!

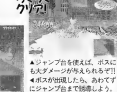
「カバジスタ」を倒すうえで必ずマスターしたいのが、連続してトリックを決めるコンボ。このコンボは、ただ連続してトリックをするだけではなく、キャラの正面を照らしたとき(スピン)の角度表示が黄色い時には次のトリックを出すことで成立するのだ。また、同じトリックでもコンボのほうに力を入れるダメージをもらえるので、ゲーム後半では必須。最低でも「スピン+フリップ2+2+2+2」はマスターしておこう。



Point2 ●ボス戦はジャンプ台の近くで!

各ステージの最後には、ボスの一騎打ちが待っている。ボスはHPが高いので、地から攻撃してもたいしたダメージが与えることができない。そこで、ボスはジャンプ台の近くで戦おう! さらに、もしジャンプ台から離れた場所でボスが倒れれば、攻撃を受けずに済むように少し離れた場所から、ジャンプ台のほうに誘導していく。ジャンプ台を使うと、かなり遠くまでジャンプできるので、少し早めに攻撃するのがポイントだ。

ジャンプ台の近くなら……



Point3 ●ガウーごとの特性を把握しよう!

ガウーには、色や体型によって特性があり、それぞれ得意のトリックや境界が異なる。色付きガウーは、「ピンクならフリップ」といったように得意のトリックを決めればカンタンに倒せるが、暗闇なのは体格が異なるガウー。こちらは、得意のトリックだけでなく、それぞれ特性に合った攻撃をしないと倒すことができないのだ。まずは、体型による特性をしっかりと覚えておこう。

フットガウー

フットガウー

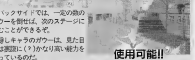
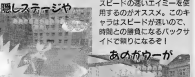
トップガウー

▶ 背が高いトップガウーは、低くトリックが大好きで、足より下のトリックは無視。
▶ 太いフットガウーは、足より下のトリックは見られないぞ。

Check

隠しキャラ&ステージの出現条件を紹介!

ここでは、隠しステージであるバックサイドと、隠しキャラの出現条件を紹介! バックサイドは、タイムを延ばすコインが4個集まらなければ、隠しステージのゲート(しかく高レベル1)が出現するといふ。ゆえにこのコインを集めることが重要。また、隠しキャラは基本的に各モードをクリアすることで出現するが、ラスボスであるキングガウーの条件が非常にシビア。そこで、スピードの速いエイミーを使用するがオススメ。このキャラはスピードが速いので、時間との勝負になるバックサイドに有利になるぞ。



バックサイドでは、一定の数のガウーを倒せば、次のステージに進むことができる。

▶ 隠しキャラのガウーは、見の日と曜日に関係なく、かなり高い能力を持っているのだ。

バックサイド出現条件

ステージ	出現条件
バックサイド・エイミー	エイミーのタイムを延ばす
バックサイド・リトルガウー	リトルガウーを倒す
バックサイド・フットガウー	フットガウーを倒す
バックサイド・トップガウー	トップガウーを倒す
バックサイド・キングガウー	キングガウーを倒す

キャラ	条件
HONDA45	エイミーのタイムを延ばす
BooBee	エイミーのタイムを延ばす
スピンクラウス	エイミーのタイムを延ばす
リトルガウー	リトルガウーを倒す
フットガウー	フットガウーを倒す
トップガウー	トップガウーを倒す
キングガウー	キングガウーを倒す

ヤンヤ カバジスタ
~featuring Gawoo~

PS2特選映像に収録

CD-ROM
付PS2

PlayStation

45は7月19日発売予定(要予約)

インドネシア

エモの全入手リストと神様の出現ヒント集を凝縮攻略していくぞ!

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ エニックス
BPG ▶ MC2(439KB)

PS. I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

「エンドレスシア」って、ゲーム中に出てくるヒントだけでは神性を出現させる方法がわかりにくいゲームだね。試行錯誤して色々なエモを使ってみたり、時間差を変えて行動したりと意外に頭を使う。これがこのゲームの試練な楽しみ方だと思うんだけど、*できることが多い→自由度が高い」と一概に言えないところがあるしね。」 (大)

"エモ" & "神様"のコンプリートデータを大公開!!

座席(エモ)を入手し、さまざまな環境で使うことによりイベントを発生させていくという異色なゲームエンジンだ。2回目の攻略としては今回は、エモ入手データと神様出現リストを堂々公開!! エモの入手に手取

取ってたり、このゾーンにどんな神様が出現するかわからなかった人には大いに役立つんじゃないかな? なお、エモのGETリストに関しては完璧な内容で公開するが、神様の出現リストについては「ヒト乗」というかたちで特報してある。あとは、ゲーム中に出てくるヒトと照らし合わせて謎を解いていこう!

▲神様は全部で56人。今号のヒントを参考に、目次ページに公開!!

▲神格は全部で50人。今号のヒントを参考に、目
指せコンプリート！

エモGETリスト

入手できるエモは全部で17種類。入手場所と入手方法をチェックして効率よくエモ集めを
していこう。なかでも「キレイ」は入手タイミングがシビア！ 詳しくはポイントRのAで

エモ	入声シーン	入手場面	入手方法
ハナカシ	オリーソ	どこでも	狭が狭った
アイギキ	オリーソ	どこでも	食へ過ぎる
クヌイ	オリーソ	どこでも	眠くなった
アツシ	荒地	マジロくはくの温泉	温泉に飛び込む
	シベリア	温泉(お湯を出した場所)	温泉に飛び込む
	ジャングル	ジャングル深部	ジャングル深部まで食われる
	ジャングル	ジャングル	ジャングル奥
	荒地	スナゴビニア	スナゴビに刺される
イダシ			
クヤシ	森	スツテが出張する場所	3カ所で各地通われる
	荒地	ロシヤ	プテグでうまくできまなを運送
サムイ	シベリア	オホ・海	海のなかでくま
	エントランス	タツナツ	くついにタツナツちゃんの姿形
	ファンシイ-良馬	ツツの馬	馬にのせられニンジャを助けて活活
	ファンシイ	あふる	あふるうらなひ
エフィ	森	伏魔(リステープ)	馬が刺れとらに、さしに
	ジャングル	ピラニア	ピラニアで
	荒地	タツナツ	タツナツが
	ロシヤ	ソビエ	妹はめでたに逢う
ハスカシ	ジャングル	ハンガリ	ハンガリ入るころを見る
	エントランス	鳥籠	鳥籠をみる
	エントランス	タツナツ	タツナツをまよくつける
タノシ	ファンシイ-良馬	ツツの馬	馬にのせられニンジャを助けて食活
	ジャングル	ジャングル	ジャングルに成る
	エントランス	カワツ	カワツに名前を名乗る
	エントランス	メカ(オノのメカ)	メカがのび立つところを見る
	ファンシイ	シベリア	ヤベツで着るにのびを見る
カッコシ	エントランス	カワツ	カワツにおどくをこへ、こまう
キレイ	ジャングル	スチュー	7日目の夜(ババ)でスチューと食活
サビシ			
	森	スツテが出張する場所	4カ所で各地にされる
カナシ	森	スツテ神降	馬にのせられ入れたとき
	ジャングル	ケージ	知性の神降、出展
	森	リスと熊	リスと熊に食われ見物
カワハシ	ジャングル	オリーソ	エムがオリーソを食っていくのを見る
	荒地	プテグ	プテグで
	山	サイザリ	サイザリが死にたいと逢う
	山	スナゴ	スナゴが死にたいと逢うときにく
クサイ	山	おとく出する	山にのせられ食
	シベリア	イズミヤ	雪にのせられ食
カユ	ジャングル	タツナツ	馬にのせられ食

抽選出現ヒントリスト

Vol.179で紹介したエントランスゾーン(神様10人)を除いた、残り40人の神様出現ヒント集! 正確には、このリストにイベントの発生時間や条件として加わるので、色々な時間帯に行動を起こしてみよう。

[illegible]

Q:「キレイ」のエモの入学条件である「シャボン玉」を見ることができないのですが、

A：ファンシーゾーンのシャボン池で見られる「シャボン王」は、625分おきに1回しか捕まらないという超レアなもの。最初は1日目の6時10分なので、あとは625分(10時間25分)を足した時間ごとにシャボン王が出現します。ちなみにシャボン王が出ている継続時間は約1時間です。

ルナ・ウイング

一時を越えた聖戦—

8人のヒロインとの付き合い方と、隠しヒロインのエンディング条件を一挙公開!

発売中
8-949

¥9,800 税別
¥10,280 税込
MC (シフト)

PS1
I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

お馴染みのプレイ画面は、登場の都合がいりんな女の子とよくしゃべりたてのP.B (プレイボーイ) 係の上がるが、1次からは女の子1人しかしゃべり、じっくりイベントを楽しみました。それにしても、何ともうやましい気持ちに誘われていた主人公、おのれをくなくならずとも、すでに立派なプレイボーイだと思えるのです? (おまの)

これでお目当ての女の子とも仲よくできる!!

魅力的なヒロインたちと力を合わせて戦っている『ルナ・ウイング』。目当ての女の子と仲よくできない、という人のために、このページではNR (ニュアンスリプレイ) イベントで高ポイントを得る方法など、各ヒロインとの付き合い方を紹介する。また、隠しキャラ的存在のネリーとミルカのエンディング条件も公開。これがあれば、どんな女の子とも仲よくすることができるぞ!



女の子との付き合い方をチェックしよう!

1 シルファ

お嬢様にはお返し

公爵の正女として育ち、ろくに男性と話したことがないというシルファ。お嬢様では唯一の同輩達との付き合い方として活躍できる。ボス級の敵がいる豪華な戦闘では、必ず参戦させるように。NRイベントでは、「好きなタイプ」と「同じ年齢」、「趣味」と「読書」と、彼女に合わせた答えを返さないと、「好きな季節」では「秋」がオススメだ。なお、ほかの女の子を助ることは、シルファの恋愛値を上げすぎないようにすること。



2 セシル

意見を含ませてあげよう

幼なじみのセシルはマスモの攻撃範囲があり使いやす。後方からサポートするには最適だ。NRイベントでは、「女性のタイプ」と「同じ年」、「買った洋服」、「重宝」といった回答が好印象。彼女は自分の意見をもとに考えるタイプだが、「好きな季節」では「冬」という意外な一面もあるの注意。



3 パティ

活発な人が好み!

パティは攻撃範囲が狭いので、主人公と一緒に行動して攻撃に専念させよう。なお、彼女は序盤で仲間になるが、セシルほどイベントが多くない。このことから推測的に言うように、「個性のいい性格」は「明るく」、「イメージ」とおなじみの「好きな季節」は「春」、「一目惚れ」で「恋しい」は「わりとくいいね」も。



4 ルル

不思議少女とつきあいは...

出会ったときから不思議な雰囲気を持っている少女・ルル。総全体に効果がある攻撃手段を持っているので、戦闘でどんな活躍してもおもしろ。NRイベントの回答では、「一目惚れ」で「好きない」、「個性のいい性格」で「おとなしい人」などを返さないと、また「趣味」、「好きな季節」、「読書」では「読書」が。



5 アリシア

他の子との関係に注意

全ヒロイン中、仲間になるのが最も遅いアリシア。戦闘ではマスモの射程距離を持ち、仲間になった時まではレベルが低くは。こまめに戦闘でレベルを上げておこう。「好きな季節」では「夏」、「買った洋服」で「関係ない」など、NRイベントはわかりやすいものが多い。ただ、ほかの女の子の恋愛値に注意。



6 チロル

一見堅そうだけど...

多彩な属性を持つ考古学者のチロル。戦闘ではセシルと同じく攻撃範囲が広いので使いやすい。ただし、仲間になるのが遅いので、レベルには注意しよう。NRイベントでは、「個性のいい性格」で「明るい人」、「女性のタイプ」で「年上」、「好きな季節」で「あっさり」、また「読書」で「読まない」が好印象。



POINT 激戦を勝ち抜くファンポイントアドバイス

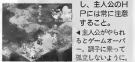
ここでは、敵々の強敵と戦うための基本的なポイントを紹介します。まずは下の2点を守ることが何よりも重要だ。また、意外と気づかないのが、メニューで「楽道」を選び、楽道した経験値はそのままだ。戦闘を最初からやり直すことができて、後半戦は楽道のレベルも上がってくるので、苦戦するようならこの方法で経験値を稼ぎ、レベルを上げておこう。

1 お目当ての女の子は必ず参戦させる

戦闘に参加させること、その女の子の恋愛値が上がる。また、恋愛値が高い女の子は攻撃力も上昇するので、戦闘を楽に進められるのだ。お目当ての女の子は必ず戦闘に参加させるようにしよう。

2 主人公を盾にする

敵は基本的に主人公を襲ってくる。そこで、主人公は前に出て攻撃ガード、後ろヒロインは攻撃と魔法で攻撃に専念しよう。ただし、主人公のHPには常に注意すること。
●主人公がやられ
●ゲームオーバー
●闘いに勝って
復活しないように。



そして! この2人にもエンディングが!!

メインヒロイン上では紹介した8人。だが、主人公たちの恋愛をサポートしてくれる、ネリーとミルカの2人にもエンディングがあることが判明したぞ! 8人と仲よくするためには、以下の条件を満たせばOK。まずは、メインヒロインの恋愛値を上げすぎないようにしよう。

ネリー

●ラブラブ屋が大好きな賢者
ネリーの恋愛カウンターが、メインヒロイン全員の恋愛値を上回ればエンディングが現れる。恋愛カウンターについては下段解説を参照。

ミルカ

●強い魅力の女主人
ミルカの恋愛カウンターも高められ。ただし、メインヒロイン全員の恋愛値と、ネリーの恋愛値を上げすぎないように注意すること。

就職実績全国ダントツNo.1!

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1年コース
1年間ゲームのデザイナーからゲームプログラムの制作までゲーム制作の一環の流れを全てマスターするコースです

2年コース
ゲームデザイナーからプログラマー制作まで2年間じっくり勉強できます。時間がある為、進んだゲームを制作できます。

3年コース
このコースは3年をかけて、かなり高度で実用的な技術を身に付けて修める事を必ずには進みます。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2年コース
ゲームの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業内容で徹底指導します。



CGクリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2.3年コース
グラフィックの基礎から、3D・3Dグラフィック及び2D・3Dグラフィック・アニメーション技術を実習中心に徹底指導します。



3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

2年コース
デッサンの基礎からLightroom、Softimageを扱い3Dグラフィック作成、最新技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。



企画・シナリオライター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2.3年コース
ゲーム企画、シナリオを中心にゲームの企画、3D・キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。



ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2年コース
評論、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又ゲーム雑誌のライターを育てる企画に特化した本格的な養成講座です。



サウンドクリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2年コース
サウンドクリエーターとしての夢に就けられたゲームの内部にまで入り込むサウンド制作までの一貫授業講座です。



ゲーム会社(専門職社員)への就職者数ダントツ全国No.1!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業生6期生である2001年卒業生がご覧のようにゲーム会社にプログラマー等の専門職、正社員として大勢就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール地帯である4年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針・そして最先端の設備が生んだ結果です。

<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>	<p>01期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>02期生 上田 哲哉さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>03期生 田中 達夫さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p> <p>04期生 小川 実希さん (株)コナミ ゲームデザイナー</p>
---	---	---	---	---	---	---	---

横浜校・大宮校大好評受け付け中!
お気軽にお電話下さい!! ☎03-3370-2720

●アニメーター科 ●アニメーションクリエイティブ科 ●CGアニメ&キャラクターデザイン科 ●ゲームグラフィック科 ●漫画・コミック同人作家科
●声優&ボイスアーティスト科 ☎03-5350-2441

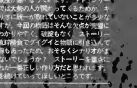
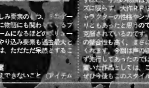
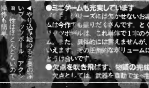
★日本最大のゲームクリエイタースクール!! [東京校・横浜校・大宮校・大阪校・名古屋校]

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

【東京ゲームデザイナー学院】 ☎151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ☎03-3370-2720
【大宮ゲームデザイナー学院】 ☎530-0041 大阪府大阪市北区天神橋1-12-6 ☎06-6882-4980
【名古屋ゲームデザイナー学院】 ☎453-0801 愛知県名古屋市中村区太閤4-9-26 ☎052-452-5901



今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方は
プレイヤーしだい! **その4**



おいしくみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん

プロフィール

クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた並宿するイラストレーター。ブツは美家のタンスの中に眠っていると。そのブツの名が気になります…。

COLUMNS
OF 電撃コラムス
Dengeki

女性の水着に萌えろ！ 花火の臭いに悶えろ！ かき氷を食べて頭痛をおこせ！…夏は忙しいけどこは読んね。

★樟脳の匂いが
恋しい

数年前に購入して以来、ずうっと遊び続けているソフトが1つあるのです。ふと考えると、引越なんかに一時的に片付けるとき以外は、何年もハードに刻きりっぱなしです。このソフトはすっかり私の日常に溶け込んでいて、既にアホほど遊んでいるのに、飽きもせずさらにやってしまうのです。と、いうくらいお気に入りの一本というのを、みなさまも持ちたてないでしょうか。

ここまで習慣になってしまうと、一生これなしでは生きていけないのではと心配になります。意外とそうでもなさそうなのです。というのも、私には以下のような経験があるからです。

かつて幼い頃の私には、あるお気に入りの毛布をどうしても手放せない時期がありました。毎日いじくりまわすからボンボンで汚汚なのですが、そのボンボンくらいがよすぎて、いつも手元にないと心が不安定になるのです。もちろんそれかなければ眠ることもできず、洗濯されてテラスに干されている間なんかは、その下で涙を浮かべて乾くのを待っているような女児でした。ところが、これほど好きだった毛布なのに、いつしか軌道しなくなり、なくてもへいさになったのです！ どんなくっけだったのかは思い出せませんが、それに代わる何かよいのを得たのでしょ。こうして自らの意志で毛布は封印されたのです。

現在の私は工工廠で、あの頃の毛布ほどに、激しくこのソフトに依存してはいないと思うのです。だけど、それはまた壊れたり貸し出したことのないからそう思うだけで、もしもそういう状況になれば涙ぐむのかも知れません。

それでもきっといつか、あの毛布と同じように、このソフトを遊ばなくてもへいさになり、封印する日が来るに違いないのです。封印したとたん、また毛布が必要になったら、どどど、どうしょ〜。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation
プログラムパワーチェック岩崎晋
近況

そんなわけで、今、P2のプログラムを組むのに夢中。いくら時間を投入しても足りないくらい時間がかかる。考える時間が……。楽しいなあ。

★PS2を

初体験した夏……?

PS2を初体験……といっても、今ごろPS2を買ったというわけではないPS2の開発機材をはじめ本格的に触ってソフトを開発しているのが、今回のお題だ。

そこで改めて感じたのが、PS2は本当に「おもしろい」機械だということだ。

その理由は一言、「PS2は今のゲームマシンとはかなり違う」からだ。

過去、ファミコンからはじめて、いろいろなゲームマシンの開発機材に触ってきた。これらのマシンは、見かけは違えど(ほぼ)1つのCPUと、その周辺にひっついていてビデオやオーディオ用のハードウェアという基本構成は同じだった。それ故に、PCエ

ンジンやSFCからPSへの移植であっても、いくつかの特別なPS独自のルールさえ覚えれば、それほど難しい作業ではなかった。

しかし、PS2は明らかに違う。初めてサンプルのソースファイル(機能の説明や、プログラムの組み方を説明するために録音も兼ねたファイル)を開いたときに、思わず絶叫してしまっていた。

とにかく3日4日か、それくらい不眠不休で寝まわって、なんとかPS2の思想……というか、グランドデザイン……すなわち「これを作った人間が何を考えていたか」が、なんとなく、おぼろげにはあるか見えてきた。今のゲームマシンを「社長1人、あとはアルバイトしかいない中小企業」とするなら、PS2は「社長1人と、たくさんの頭のいい管理職がいる大企業」なのだ。

今までのゲームマシンでは、およそ何をや

るにも、だいたいメインCPUがやることになっていった。せいぜいサウンドを専用チップが担当するくらいは独立しなかった。つまり「社長1人が忙しうアルバイトに細かく指示を出す」スタイルだったわけだ。

ところが、PS2では、たとえば「グラフィックにデータを転送する機能」「3Dの演算をする機能」の2つだけを取っても「ちゃんと頭いい社員(管理能力まである)を配置している」という感じだ。だから、メインのCPUは「それらの社員にどんな指示を出すのか」が仕事の中心になり、プログラムのスタイルとしては「それらの社員にかなり大きな塊で指示を与える。その仕事の終了を待ちながら、違う仕事をやる」というスタイルになる。

……ちょっとわかってもらいにいかもしれないが、いったん、こう理解して、ある程度の環境を整えたら、PS2は突然、非常に扱いやすいマシンに変身する。なにせ優秀な社員たちが協力をしてくれているのだから、「今までのゲームマシンでは面倒だったこと」くらいは楽勝になる。

というわけで、今のところの結論、PS2は実に奥が深く、技術者にとってはおもしろくおもしろいマシンだ。この能力の奥深さや考えと、まだまだこのマシンは底が知れないなあと思ってしまうくらい。はい、それで僕はい……すいません、まだ全然使い切れてません(笑)。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下
近況

州の至くして1700円という大当たりが、市内の酒場で買った酒から出たとか。2年分の分割で全額が半額で一度にももちろかを選択するらしいけど、経営状況が保証です。

★ゲームの快感度は
体感速度で決まる

会社の仕事でメインに使っているパソコンはPentium(以下P)Ⅲ733MHz、DDRDRAM256MB、Ultra160SCSI+10000rpmHDDといったまあまあスペックのマシンなのですが、最初に使ったときにはすごく遅いと思ったそれが、最近ちょっと遅く感じられなくなってきました。また、昔から使っていたPⅡ、266MHzのマシンにまた使っていると耐えられせん。たしか3年前にはまだそのPⅡのマシンは現役バリバリで、バカど遅いまでは言えなくとも遅い感じとはなかったのです。どうしてこんなことになってしまったのでしょうか。ふと考えると、家でPⅢ750MHzを使っているせいではないかと思い当たりました。

最新の1GHzを超えるCPUを積んでいるにしろ、そこそこ古いパソコンを家でも会社でも使っている、いつの間にかその速度が当たり前になってしまっているようです。どうやら人間の適応力は思った以上に柔軟かつ強力だったようです。

平日はほぼ毎日車で高速を飛ばして通勤しているのですが、やはり速度に慣れてきています。時速100マイル(160キロ)はめったに出ませんが90くらいはよく出しています。日本では時速130キロも出したことがありませんからこれは日常の慣れからきたものでしょう。F1のことを考えると速度に関する限界はもっと上のほうにあるのかもしれませんが、それを試すのは命がけにすぎますね。

こういう感覚はTVゲームでも重要な要素です。「G」のようなレースゲームでの体感速度はまさに命です。RPGなどの戦闘の

アニメーションの速度、パーティの移動速度などもほぼ同じくゲームをぶ壊しにするくらいに重要な項目です。そこが問題なのは最適な速度というのに個人差があること、最初に述べたように慣れがあるということ。この辺をよくわかったうえでデザインされて、かつ様々こんでいるゲームは、言葉では説明できない気持ちよさを感じるようになるわけで、脳に刻まれて長く遊ばれることになるわけです。

将来ゲームがもっともってイングラクティブになってくると、入力で反応速度を見てそれに合わせて自動的に微調整するのが当たり前になっていくような気がします。

さて、パソコンをグレードアップしてはつきり速度アップが体感できるのはCPUクロックが2倍以上といわれています。ということで、私のグレードアップ計画はAthlon1.5GHzが手頃になった頃に行われそうです。



任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光
プロフィール

さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。担当はG-SHOCK、NIKEの靴の収録。またゲームやパソコンなどにも精通しているスチキなお兄さまなのです。

★アーケード版ゲームも
ロックオン中

最近、アーケードゲームで気がになっているモノがあります。それは、対戦できる、「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオ」(以下「ガンダム」)。種か、4人同時に対戦できるんだっけ? やらうと思えば、もっと大人数でもできるのかな? それにしても、本当にスゴいよね。個人的に、か〜な〜り、やりたいたのだから、いつまでもそのゲームの周りに人だかりがあって、気軽にプレイできる状態じゃないの……(汗)。みんなが高度な戦術を繰り広げる最中、しほいプレーはできないっすよ……(涙)。もし、「緑川光」っていうのが万が一ばれてしまったら、さらに格好悪いよね(苦笑)。実際、「サイキックフューズ」の自分のキャラクター、マイクが動いているところを見たて、直前の近くでウロコ回っていたら、発見されたこともあったしね(大汗)。

「ガンダム」って乱入OKだったよね? それだと、おちおち練習もできないんだよね(泣)。そういえば、うちの近所に住んでいる事務所の後輩に聞いたんだけど、お互い知っているゲームで、そのゲームが置いてあるんだと、そこで常にランキングトップになっている人の名前が「ヒロ・ユイ」らしいんだけど……(笑)。で、まだにその人ののを見かけないから、もしかしたらオレかと思ってたんだって(大汗)。そんなだけ上手かったらカッコイイよね〜 でも、何故ヒロなんだろう? 舞台は「ファーストガンダムW」なのねえ……。やっぱり「ガンダムW」好きなのかな? だったら嬉しいんだけどね。

いずれはゲーセンでやるにしても、それなりに練習したいもの。そこそこ戦えないの、自宅でできるものも出して欲しいな(メモリーカードやパスワードで、ゲーセンのゲームに対応してるやつ)。「アーマード・コア」のように、カー設定やエンブレム製作ができるなどお嬢しつす! やっぱ、自分専用機でしょ!!! なんか、プレイ時間より、カー設定やエンブレム製作に時間がかかりそうだけど(笑)。でも、それだけ愛着が出てくる訳で、プレイにも身が入ってるもんだよね〜トトトト う〜ん、想像するだけで楽しそうだしトトトト でも、このスピードでゲームが進

化しているんなら、そのうち「バトルテック」のように、コックピットモードの作品も出てきたりしてトトトト あつ、「バトルテック」って知らない人もいるかな? 完全に閉鎖状態になるコックピットを模したゲーム機で、10人くらい同時に戦えるのだ。コードネームが画面に表示されるので、チーム戦も可能! 操作ボタンが、100以上もあるってのがマジックだったよね〜(初心者はず、そこまで使わせてもらえないだけだよ(苦笑)。そういえば、初めてプレイしたとき、その店員さんが戦い方のアドバイスをしてくれていたんだけど、オレは失礼なことを言われてしまったのだ(怒)。みんな必死になってゴチャゴチャした戦いをしていたので、少し離れた位置から戦況を伺っていたのだ。そして、少し落ちついてから、戦いに参加しようとしていたら、見回っていたお兄さんが「戦況が展開されている場所はもっと先ですよ」みたいなアドバイスをしてくれたのだ……。まるで、トトトトのように扱われて、か〜な〜りムックとした(怒)。このゲームのスゴイところの1つに、戦いが終わったあと、戦いをプレイバックしてくれるというのがある。上空から撮影しているようなカメラアングルで、スコアボードのマシンを追い続けるという映像なんだけど、これが何となく楽しいのだトトトト コードネームも表示されているからなおさらだったトトトト

で、最後に戦況の結果がプリントアウトされるのだトトトト このデータがまた楽しくて感動モノ!!!!!! ゲームが始まって何分後に誰が誰を倒したという情報がすべて記載されているのだ!!!!!! そういえば、このゲームで恐ろしい修験をしたなあ(大汗)。大勢のメンバーで遊びに行ったけど、中には、こういったゲームは初体験という人も……。ゲームプレイ中に、コードネームから、その中の1人を発見して、うしろ行き止まりの場所まで直つめたのだ(スコアアップのために、絶好のカオスだからね(笑)。最初は、必死で逃げ回っていたのだが、ある時点から聞きなかつたらしく、まるオレを道連れにするのかとこく向かってきたのだ。しかも、いつまでもいつまでもいつまでも……(焦)。追ってくる機体は、一瞬さいつつのムキになった顔がオーバーラップしたような気がした(汗)。なんか、こんな感覚って、「ガンダム」にもあったよね。もし自分が相手の立場だったら、こんなに追い回したくないので、何でそうなるの? っていう恐怖感が襲ってくるのだ……。これこそ「窮鼠猫を悩ましてやめろ? マジで怒った(汗)。こういうので、コンピュータ相手ではなく、人とやるからこそ生まれる感覚だね。これを、是非「ガンダム」で体験してみたいな〜トトトトトトトト……恐いけど(苦笑)。

そういえば、今度「ファーストガンダム」のキャラクターデザインをした安良良さんが、「ガンダム」をマンガが描き下ろすという、夢のような超豪華な企画が通るそうです。ものスゴク期待してっす!! こんな感じで、「ガンダム」好きにはたまらない企画が次から次へと出てきてくれると嬉しいんだけどな〜トトトトト 近いうちにならうと、「ガンダム」絡みのゲームが出るようだと、楽しみにしておこうとトトトト それと、人がいないのを狙って、例のゲームセンターの「ガンダム」にもチャレンジしてみようぜ!! (笑)



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重路
プロフィール

フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザイナーなど、多岐に多才。流通関係の話は毎号中の掲載でおまかせです。

★ネットワーク新時代へ
～次世代通信の本命は?～

もうすぐです。もうあと少しで、夏本番に……もとい、「F F X」の発売日ですね。デモやニュースなどで、その隆興の映像やゲームシステムの一部をご覧になった方も多いでしょう。実際にプレイすればするほど、手間とヒマとお金がかかった超大作であることを実感できるとは思います。

なにしろ、ちょっとやそっとのCGやゲームプログラムでは驚かさない私ですら、「よくまあ、こんなこまで作りこんであるな」と、感心する場面がとて多いですね。

と、同時に感じるのが「早くブロードバンド（広帯域=高速ネットワーク）時代にならないと、ゲーム業界は苦しくなるな」という点なのです。

それはなぜか、というご説明は次号からにして、まずは前回の光ケーブルについてのお話の続きからいしましょう。光ケーブル通信は、電線を使った通信より圧倒的に早く、ロスやノイズによる影響がほとんどありません。しかも、電線と比べてはるかに少ないスペースで、ケタ違いに大量の回線数を扱うことができます。

どれくらい違うのかというのは、実際の商用サービスでは事業者（通信サービス会社さんのことですね）によって状況が異なりますので、「光ケーブルはADSLの何倍の速さ」と一定の数字にはなりません。でも、それではわかりにくいので、最近話題の会社を例にとって具体的な数値で比べてみましょう。

まず、今一番話題になっている、インターネット業界の巨人「Yahoo!（ヤフー）」がスタートした新しいADSLサービスと、有線放送で有名な「有線ブロードネットワークス」がスタートした光ケーブル通信を比べてみましょう。

「Yahoo!」が開始する「Yahoo! BB ADSL接続」は、いままで日本国内でポピュラーだったADSLに比べてずっと高速であることがセールスポイントです。これまでのADSLが1.5Mbps（下り）という速度が一般的だったのに対して8Mbpsの速度を出すことが出来るのです。これは64KbpsのISDNの125倍、33.6Kbpsのアナログモデムと比べれば約238倍という速さになります。

では光ケーブルはどうかというと、「有線ブロードネットワークス」が開始した一般家庭向けサービスでは100Mbpsという速度をマークしました。12.5倍の速さです。

これではわかりにくいので、100MBの音楽ビデオをダウンロードするのに必要な時間で比べてみましょう。ISDNだと3時間28分かります。一般的なADSLやケーブルTVだと8分53秒と大幅に短縮されます。

「Yahoo! BB ADSL接続」だと1分40秒です。これが光ケーブルだとたった8秒しかかかりません。「じゃあ次世代のネットワークは、光ケーブルの圧勝じゃない」と、思われるかもしれないんですが、なかなかそうはいきません。光ケーブルにも弱点はあるのです。

電話はほとんどの家にありますよね。ですから電話線はほとんどの家に配線済みです。これをISDNやADSLで使おうと思ったら、回線の切り替えと専用モデムなどの機器の手配をすればOKです。ところが、光ケーブルが自宅に配線されている人、いますか? ほとんどいませんよね。

実は日本国内では、各種通信の幹線部分には光ケーブルが導入されており、すでに全国にネットワークが完成しています。電話などの通信も幹線部分は光ケーブルになっています。ところが、交換機（もしくは中継器）からそれぞれの家までは銅線で配線されていま

す。まあ、もともと電話用ですから当然といえは当然ですね。

光ケーブルで通信をするためには、この「交換機（もしくは中継器）からそれぞれの家まで」の部分も光ケーブルに変えたいという意味がありません。ところが、これを一軒一軒工事して、全国に展開するには膨大な資金と時間がかかります。

これは「ラスト・ワン・マイル=最後の1マイル」と呼ばれ、NTTでさえ積極的の手をつけられなかった問題です。ADSLのように、銅線を有効活用しようとする技術の開発に熱心なのも、これが解決するまでは、まだ相当時間がかかるだろうと考えているからなのです。

しかし、これは「有線ブロードネットワークス」の光ケーブル通信サービス開始によって、大きく動向が変わりそうです。なぜ、この会社が「ラスト・ワン・マイル」に強いのでしょうか。それは有線放送のために施設した自社の電柱とケーブルを活用できるからなのです。

しかし、それでも一度に全国展開ができるワケではありません。当面は単位面積あたりの世帯数が多い大都市中心に展開していくことになります。そこで、光ケーブルが拡張に時間がかかっているあいだに、加入者を確保しておきたいというのが「Yahoo!」の戦略なのです。このへんの事情がわかると、ニュースもおもしろいでしょう?

■このページの右端はポリタンクのページです。前号のネタで、ポリタンクのパソコンサイフとかなかった金額が話題となっていました、私のバターンとほとんど同じでした。

ここで私からも聞いておきたいですね。「ポリタンク、あんた一体何職?」

■次号のこのコーナーは「F F X」攻略のために! 回休みにも……ならない? ……というワケで、いよいよゲームとネットワークのお話に突入します。お楽しみに。

光ファイバー通信はISDNの
1562.5倍早いぞ!!



DENGEKI SOFT STATION

新作

DENGEKI SOFT STATION



みんなのGOLF3
バラッバラッバー2
スカイガンナー
KING'S FIELDIV
真・三國無双2
Rez (レス) その他

イラスト / 伊藤英太

PS・PS2

ウワサの「全国大会モード」はじめ

新作

DENGKI SOFT STATION

▼ショット時にティーが揺れ、ボールが跳ねくぐり込んでいく。グリーン上でバウンドし、そこからバックスピンがかかる。ゴルフボールが動き出し、この瞬間だ！



みんなのGOLF 3 EVERYBODY'S GOLF

みんなのGOLF3

7/26

SCÉ

¥5,800

MC2 (1500KB)

MT2 (4人プレイ用)

発売まで2週間を切り、ファンの期待も爆発寸前の「みんなのGOLF3」。これまで謎に包まれていた「全国大会モード」の内容もついに判明したのだ！

操作はシンプルなのに、やればやるほど奥の深さを実感できる「みんなのGOLF（以下、みんなGOLF）」シリーズ。その最新作「3」の発売がいよいよ近づいてきたぞ。今回は、シリーズでは初めての試みとなる「全国大会モード」について、その内容が詳しく明らかにされた！これに詳しく迫っていく。また、前作から一新されたプレイヤーキャラクターや、やはり制作より大幅に充実したアイテムについても最新情報が続々と到着したので、こちらもチェック！さらに簡単ではあるけど、全6コースの特徴もあわせて紹介…と盛りだくさんの情報もお送りします！



太極門からついでに...

▲美しいグラフィックと演出は前作をはるかに超える。これはデモではなく、実際のプレイ画面なのだ！

一新されたコースに挑め！

▲背景の海が目を引くウェスタンバレーカントリークラブ。このように自然を生かしたコースがたくさん用意されている。

7/26、発売はもうすぐ！

狙え！
ホールインワン！

HOLE IN ONE

リプレイ

新要素満載!の超国民的ゴルフゲーム

新作
DENGKI SOFT STATION

電撃
ソフトウェア

みんなのGOLF3
PS2

シリーズ初!「全国大会モード」の詳細に迫る!

「全国大会モード」とは、簡単にいうとインターネットランキングのこと。ネット上で用意されている大会に参加して、スコアを競って!。ただしネットワーク対戦をするわけではなく、プレイ自体はプレイヤー1人で行う。その結果を登録するだけで、いつでも気軽に参加することができるのだ。大会参加の流れは、下

の1~6で説明しているのでよく見てほしい。なお「全国大会」は、大きく分けて2種類ある。1つは、年間数回開催される予定の「豪華賞品付き全国大会」。ハンデ計算があり、結果しだいで本賞に賞品をもらえるのが特徴。もう1つは、通年で行われている「通年ガチンコランキング」。ハンデもない、真の実力勝負の場だ。



必要なのはこの4つ!

- PS2本体
- みんなのGOLF3のソフト
- インターネットに接続できる機器(パソコン、I-mode携帯電話など)
- メールアドレス(I-modeのメールアドレスでもOK)

「全国大会」にはこうやって参加しよう!

具体的に「全国大会モード」に参加するための手順を紹介しよう。必要なものは、右上の「CHECK」欄のとおり。とくに、パソコンやI-mode携帯電話などでインターネットに接続できること、メールアドレスを持っていることが条件になる。また、参加や申請はひらがなによるパスワードを利用するので、写し間違いをしないように十分注意しよう。

1 会員登録 & パスワードGET

このページの下部に紹介している「みんなGOL.net」にアクセスし、会員登録(無料)をしよう。そして会員専用ページで「大会参加パスワード」を入手するのだ。



▲まずはインターネットから。登録は7/26からなので注意しよう。

2 全国大会モードでパスワード入力

PS2でゲームを始めて「全国大会モード」を選び、ここで1で入手した「大会参加パスワード」を入力しよう。パスワードはひらがな12文字。



▲パスワードを間違えると再び1から始めなくてはならないので注意。

3 満足できるスコアが出るまでプレイ!

「全国大会モード」をプレイし、ベストスコアを目前そう。いったんスタートした8ホールを終えるまで、途中でセーブしたり中断したりすることはできない。



▲ただし大会終了直中、何度でも中断することができるぞ。

4 大会申請パスワードGET

18ホール終了後に表示されるひらがな15文字の「大会申請パスワード」をメモしておこう。メモリーカードには記録されないで消滅していく。



▲ひらがな15文字で、プレイの結果、内容がわかるようになっているのだ。

5 大会申請パスワード入力

「みんなGOL.net」にアクセスしよう。そして24時間待って大会申請用の場所までいったら、4でメモしたパスワードを入力するのだ。



▲ここで再び、インターネットに接続する必要がある。

6 結果発表

「みんなGOL.net」上「全国ランキング」がリアルタイムで表示される。自分が全国で何位なのかがわかるようになっているので、チェックしよう。



▲賞品付きの大会で大会で上位入賞すれば、豪華なプレゼントももらえるらしい?

「みんなGOL.net」ってナニ?

全日本みんなGOLF協会(通称MGA)が運営している「みんなのGOLF」の公認ホームページのこと。トップページはすべてオープンな形式(ただし、左の列は7/26以降のもの)。シリーズの紹介やメールアドレスなどの情報がそろっているぞ。また、MGAの会員登録

料(無料)もここで行う。登録はソフト発売と同時に(7/26)に開始予定で、会員専用ページにアクセスするためのIDとパスワードが発行される。会員になれば、全国大会へ参加できるようになるのももちろん。クラブハウス(掲示板)で会員同士の交流もできるのだ。

▶▶▶ URL <http://www.mingol.net>

トップページは
オープン済み!



『みんなGOL3』ならではの 新要素の数々を紹介!

コースごとの特徴が
いっそう際立つ!

コース

世界各国のゴルフ場をイメージした個性豊かな5コースプラス、9ホールからなるショートコースの計6コースが登場。さらにどのホールにも、通常よりも後方からスタートするバックティーが用意されている。完全3Dになったことで自然環境がよりリアルになり、コースごとの特徴が際立つようになったのだ。

CHECK

**季節によってコースの
取り方も変わる?**

各コースには四季が存在しており、どの季節にするか、プレイ時に選択することが出来るのだ。季節によって当然、自然環境も異なってくる。写真のように木々の葉の付き方が違えば、木々の上や間を狙うショットにも影響してくるだろう。冬は雪が降ることもあるぞ。



コース1 さくら山温泉 カントリークラブ

さわやかな自然を満喫

青翠の富士山もさわやかな高層コース。写真のようにフェアウェイは広く取られているので、ドライバーをフルスイングする楽しみを存分に味わえる!



コース2 アロハビーチ リゾート

海ぞい、強風に注意

海岸線に沿って造られているためでなく、常に海が吹いているのも特徴。強風に見とれて風を掴み間違える、海に一面倒、ということも。~



コース3 ウェスタンバレー カントリークラブ

灼熱の砂漠コース!

切り立った崖、荒れたフェアウェイも手強いけど、写真のようにキラつく太陽と突き抜ける青空が、アメリカ西部風の自慢を演出してくれる。



コース4 バグバィブ クラシック

歴史を感じさせるたたずまい

コースの横断線が、中に入ったらまるでAOB。そのほか深い、クリーク(小川)などフェアウェイにさまざまな障害が待ち受けるのが特徴。



コース5 ユナイテッドフォレスト ゴルフコース

森林に囲まれた避暑コース

ただでさえ緑のフェアウェイは大きく広がり、さらに美しい庭園も持っている。これまでに4コースを制しないといは振替できない超難関のファイナルコースだ。



コース6 あけぼのニュー ゴルフセンター

ひと味違ったショールーム

超近代的な設計、独特のペダタウに凝縮するという不思議なコース。僕は遠征地だ。お父さん世帯にどうぞく遊びのいい風景なのかも。



個性豊かな
アクションも楽しい!

プレイヤーキャラ

前編公開された3人(ナナコ、サトル、ゴンゾウ)に加えて、新たに7人の新キャラが公開された。能力値だけではなく、コース上で見せるアクションも非常に個性的になっているのだ。

キャラクターセレクト



▲最近から選べるのはナナコ、サトル、ゴンゾウの3人。その他のキャラは「VSモード」に選べないと思えばいいぞ。



Yo-Yo-Yo-!!

DOOTADODODODO!!

What's up!!

PARAPPA THE RAPPER P2

大切なのは
髪とグループ
そして勇氣!!

あのパラッパが! ついに!
ようやく! PS2に帰ってきた!!

PSで「リズムアクション」という新ジャンル
を開拓した超ヒット作「パラッパッパー」。
待ったに付った最新作が、ついにPS2に登場す
る! その内容をたっぷり紹介していこう!!

PS2 ETC	パラッパッパー2	8.30	▶ SCE
		(9)	▶ ¥5,800
			▶ MC2 (KOBUN-KI)

PS2に帰ってきた!

STORY & STAGE 平和なはずのパラッパタウンに大事件発生!?

気になる
ストーリーとステージ
構成をCHECK!!

前作では、サニーちゃんにもてたい
一心で、ただひたすら、いろんなこと
に挑戦したパラッパ。しかし今回は、
どんなものでもヌードルに覚えてしま
う「ヌードル菌」という強敵(?)が
出現。彼らによって壊されたパラッ
パタウンの平和を取り戻すのだ!



ヌードルさんまいの
パラッパ

▶ パーガー屋のクワで、ヌードル
製品100分を食べてしまえば
クワッパは、毎日ヌードルさんまひ

サニーちゃんの
手作り料理も...

▶ 人々を食
生活に引き込
みこんでいる
パラッパの心
を救うサニ
ーちゃんの手
料理でええ...



パラッパ大ジョック!



▶ さすがに食べられない
パラッパだ。「好き嫌い
するなんて〜」とサニ
ーちゃんのキツイ口調。
▼ しかしこれは、ナゾの
ヌードル軍団の恐ろしい
伝説(笑)だった!



やっぱりヌードル!

▶ おいおい、
またヌードル
かい!



逆りくるヌードル軍団とは!?



Check it out!!

『パッパ2』はこんなゲームだ!!



パッパ

キャラクター 新キャラも続々登場!!

『パッパ2』には、おなじみのキャラクターたちはもちろん。新キャラも多数登場する。とくに、パッパを導いてくれる先生たちは、ほとんどが初登場! ...とは言っても、なかには初対面とは思えない人も?

▼パッパのバリエーションのバリエーションは、ボクとゾッコで大活躍!



先生はほとんど新人!

▲タナキ先生以外は、みんな初登場だ!



「パッパ」の先生

「ウンジャ・ラミー」のあのバンドも!?

▲「ウンジャ・ラミー」の主人公、ラミーが所属したバンド「ミルカン」の彼女たちもストーリーに絡んでくる!

System 基本はそのまま! でもさまざまなリニューアルも!!

リズムに合わせ、先生のお手本どおりにボタンを押すシステムは前作同様。使うボタンは①②③④の4つの6つ、もちろんアドリブも可能だ。一方、ストーリーとレッスンの間に練習ができるなどの変更も。さらに、いくつかナゾの新要素が...?

時間によって背景が変化!



▲ステージ選択画面の背景が、朝・夕方・夜と変化。本体の内蔵時計に連動している!



このメーターはいったい何?

▲画面下部にあるナゾの3つのメーター。よく見ると、先生たちの顔や、「+」と「-」の目盛がある。

各ステージの流れ

- 1 シリアル (お話のムービー) でストーリーが進行
- 2 ボクシーボーイが登場! ここで練習ができる
- 3 先生に続いてレッスンスター!

すでに判明している変更点は次ページで!!

元祖リズムアクションを徹底チェック!!

Stage 1 ハンバカー屋で最初の挑戦!

ステージ1は、ハンバカー屋が舞台。ハンバカーの動き方を教わることになる。

最初のステージなので、まだ先生の助手は簡単。まずはここで腕を慣らすぞ。



Teacher

パッパがタナキ先生から「ハンバカー」の動き方を教わる。先生は先生らしく、今は助手にまかしているはず...

Stage 2 おなじみのあの先生が登場

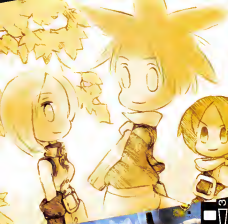
原作ではカンフーを、(ウンジャ・ラミー)とはカラダを教えてくれたタナキ先生が、人気急上昇! 音楽系のダンス・ストリートとして登場。今回の先生のテーマは「舞」...なんだそうです。



タナキ先生

今回は、先生と生徒を助けて、あのステージに、ブレイクというか、ヤンキーっぽいというか、ダンスのチームもいる。ハマーもいる。





T STATION

電撃ソフトウェア

スカイガンナー

PS2

天駆ける疾風の狩人
彼らは「ガンナー」と呼ばれた

アクション
満載!

ファンタジック3D・STGついに出撃!

SKY GUNNER™

In this world, there are people who have been given various jobs to do. They are owners of special aircraft and guns, and are known to the people as Gunners.
The setting is the world of "Final", where an explosion is not made, please see the main screen.
What adventures await the Gunners?

「空を飛ぶことが嫌くない世界」。そんな世界を舞台にした、ファンタジックな3D・STGが登場! 戦艦艇を操り、大空を舞台にさまざまな依頼を請け負う職業、「ガンナー」。最初は2人のガンナーから1人を選び、永久機関(永久にエネルギーが生まれる機械)を狙う敵と、大空中戦を行なうことになる。登場するキャラは、まるで絵本から抜け出たようにかわいらしいが、STG部分の作りは本格派! それでいてファンタジックな要素も満載なので、STGが苦手な人でも楽しめるぞ!

PS2 スカイガンナー

9月

▶ SCE

(予定)

▶ ¥5,000

▶ MIC2 (280KB以上)

▼登場するキャラクターたちは、悪役すらも憎めないかわいさ。



▲さまざまなアクションを駆使して、空中戦を制するのだ!



A

ここに注目
アクション

STGのワクを超えた 豊富なアクション

空を飛ぶことが難しく
ない世界だけに、操
作テクニックが豊富に
用意されている。こ
こでは、ガンナーたちが
使う、イカしたテクニ
ックを紹介するぞ。



▲船を撃破すると賞金が入る。ガンガンこえ。

Action 1

パワースライド

とっさの判断で素早く回避！ どんな攻撃
でも避けることが可能!!

◆キーを強く押して放すか、L3ボタンを
押しながら左スティックを操作することで、
素早く平行移動する。これがパワースライド
だ！ 敵の攻撃に対してこれを使えば、進行
方向を修正することなく、回避することがで
きるぞ。

このパワースライドは、上下左右4
方向に対してスライドさせることができる。
豪邁なスライドで弾幕をくぐり抜けよう！



▲船が攻撃を食ったら、素早くコマンドを入力して…

▼パワースライドで回避！
使用中は完全に無敵だ。



▲船の攻撃を食ったら素早くコマンドを入力して…

Action 2

EXアクション

戦闘中の能力を十二分に引き出すスペシャ
ルアクション。それがEXアクションだ！

ガンナーたちが集めて
いる戦闘艦は、それ
ぞれ1つずつ特殊なア
クションを持っている。
そのアクションをEX
アクションと呼ぶ。戦闘艦によ
って回避に有効だったり、攻撃
に有効だったり効果は違うぞ。



▲使いすぎると機体温度が上がって、
特殊な行動ができなくなってしまう。

アクティブターン

ターゲッ目かけて

▼船根を思い切りせ
て、敵に向かって急
旋回するぞ。



ロックオンしているターゲ
ットに向かって、その場で急
旋回するアクション。

素早くターン!!



▲素早くターン!!

空中で像ブレーキをかけ、一定時間その場に滞留することがで
きる。滞空している状態で機銃を撃つことで、強力な攻撃、「ヘビ
ーバレット」になるなど、巨艦にも攻撃にも使えるアクションだ。

スチームブレーキ

強い力かかる敵の攻撃をかわし…

▶そこからヘビーバレットが大
ダメージを与えておこう。



▲左舷に巨大戦艦を発見！
素早く方向転換したいチ
ュレーションだ。

▶そんなときはスチームブ
レーキを使って急停止。その場
で方向転換しよう。



▲ヘビーバレット!!

Character Profile

リーヴの街のスゴ腕ガンナー

シエル Ciel

リーヴの街に住んでいるガン
ナー。その前は、リーヴの街
のみにとどまらず、近隣の街に
まで知られるほどのガンナーだ。
相伴のコパンとともに、今まで
に数々の依頼を解決してきたシ
エル。そんな彼に、今回リーヴ
博覧会からの依頼が舞い込む。



愛機
アヴニール



Character Profile

都会から来た女性ガンナー

ファム Femme

リーヴの街から北に進んだと
ころにある工業都市、ネージュ
からやってきた女性ガンナー。
リーヴ博覧会の開催増加のため、
リーヴの街にやってきた。成り
行きから、シエル、コパンと
ともにチームを結成することにな
った。ガンナーとしてはま
だ新米。



愛機
ブランシェ

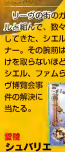


Character Profile

シエルの心強い友

コパン Copain

リーヴの街のガンナー。シエ
ルと並んで、数々の依頼をこな
してきた、シエルのよきパート
ナー。その前は、シエルにひ
けを取らないほどのスゴ腕だ。
シエル、ファムらとともにリー
ヴ博覧会事
件の解決に
当たる。



愛機
シュバリエ



本作

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソ

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

ン

B 2 fantasia & リアルな空中戦!!

ここに注目

バトル

Battle

ファンタジック&リアルな空中戦!!

戦艦の基本武装は機銃。通常はこれを使って戦闘を行うが、このほかにもさまざまな攻撃方法があるのだ。そのなかから代表的なものを紹介しよう!



▲どんなに強い敵でも、テクニックを駆使すれば怖くはないのだ。

オプションウェポン

戦艦は機銃以外にも、特殊な能力を持ったミサイルを発射することができる。今回は、そのなかから、代表的なものを5つほど紹介していくぞ。

Attack 1

獵犬ミサイル

この武器自体には攻撃力はない。そのかわりにヒットした相手にかみ付いて、一定時間移動力と攻撃力を低下させることができるのだ。攻撃力の高いボスや、高早く動きまわる敵に有効なウェポンだぞ。



素早く敵に追いつきかみ付き捕縛する!!

▼獵犬ミサイルでパワーダウンさせれば、ボスすらもさく間投詞!!



▲攻撃力の高そうな相手が出てきたら、素早くこのウェポンで攻撃!

花火ミサイル

たくさんの敵をまとめて撃破!これでピンチを脱出だ!!

攻撃力は高くないものの、敵に当たると大爆発を起こす。その爆風に巻き込まれたすべての敵にダメージを与えることができるのだ。素早いゲコなどに追いつめられたときや、後述のヒットボースを狙うときなどに使っていくぞ。



▼ゲコばかりでなく、無敵の敵を撃破している戦艦にも花火ミサイル!



▲敵を一気に破壊して、その戦艦を奪取して、戦艦がグッと簡単になる。

クロスミサイル

どんなに硬い強敵も、これさえあれば楽勝だ!!

このウェポンは命中すれば敵に突き刺さる。その突き刺さったクロスミサイルに戦艦を当てると爆発し、局所的にダメージを与えることができるのだ。耐久力が高い敵に有効だぞ。



▼そんな敵にはクロスミサイルを見舞い!命中を確認したら...



▲なかに機銃では届かないダメージを与えられる。耐久力が高い敵に有効だぞ。



カボチャ爆弾

攻撃力の高い格下型爆弾

下から投下することで落下していく爆弾。ヒットした相手に大ダメージを与えられるが、敵に撃破されることもあるぞ。



コウモリミサイル

目標追尾式ミサイル

ロックオンした敵を追跡するホーミングミサイルだ。機銃でとらえ切れない敵は、このミサイルで撃破しよう。



Attack 2

ボーナステクニック

敵を撃破するときに見える、簡単な強力なテクニックを2つほど紹介! これを使えば、敵を倒したときに得られる資金も大幅にアップ!! 資金を稼いで、一流のガンナーになろう。

ヒットボーナス

まとめて倒して資金アップ!

一度の攻撃でたくさんの敵を撃破することで、より多くの資金を稼ぐのがこのテクニック。1機につき、同時に撃破した敵の数をかけた自分の資金を手に入れることができます。敵を1カ所に集めて、1機でも多くまとめて撃破しよう。



▲あつあつ間にくさんの資金を稼げるぞ。多くの敵が集まっているポイントを見逃すな。

チェーンボーナス

敵を倒したときに出現する爆風に、ほかの敵を巻き込ませて連続で撃破することを経験と呼ぶ。この方法で敵を撃破すると、より



少ない弾数で大量撃破!!

バズルの思考で敵をまとめて撃破!

り高額の資金を手に入れるのだ。具体的に言うと、たとえ資金が1000の敵を8機チェーンで撃破すると、1機目は1000、2機目は1000×2で2000、3機目は1000×4で4000というように撃破数でどんどん増えていく。ということは8機目には1000×32で32000の資金が手に入り、チェーンボーナスの総額で63000も入手できるのだ。

▼爆風に巻き込まれて敵と破壊可能。もらえる資金も大幅にアップ!



ONE POINT

チェーンを使って大ダメージ!!

友で紹介したチェーンだが、資金を稼ぐ以外にも使い道がある。チェーンの仕組みは、左でも述べたとおり、爆風に巻き込むことで、近くの敵を撃破していくが、敵を巻き込んだ数が増えることに攻撃力もアップしていくのだ。耐久力が高い敵を倒すには、まわりの敵から撃破しよう。



▲チェーンを有効に使って、ピンチを脱しつつ、より多くの資金を稼いでいこう。

S

ここに注目
ストーリー

永久機関をめぐる天才的犯罪者と ガンナーが大バトル!!

永久機関をめぐる物語を進める「ストーリーモード」。そのなかから序盤の3話までをダイジェストでお届け!

新作

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトウェア・エンターテインメント

Scene 1

天才的犯罪者 ヴァントル登場

事件はここから始まった!

リーヴの街ではリーヴ博覧会が開かれようとしていた。博覧会にさきがけ、豪華客船メルヴィューでは永久機関の披露パーティが開催中。だがそこに、天才的犯罪者ヴァントルが、永久機関を狙って現れたのだ。知らせを聞いて急いで駆けつけたリーヴの密の密のガンナー、シエルとコパン。彼らはメルヴィューから脱出したガンナーのファムと合流し、メルヴィューごと永久機関を奪おうとするヴァントルの野望を阻止すべく戦いを挑む。



▲空中戦艦から放たれた連射砲を回避して、空中戦艦本体を撃破!
▲空中戦艦の砲台は厚い装甲で覆われている。どうする。



Scene 2

強襲 ヴァントル収集隊

ヴァントルにひと追いかける大作戦!

博覧会の展示物の技術についていたシエルたち3人。そこへまたもこすりこすり現れたヴァントル一味。ヤツらは展示物を運搬する貨物船をすべて奪うつもりだ。今回は長距離砲台を装備した空中戦艦や突撃ボットなど、強力な兵器を導入している。苦戦のすえ、なんとかヴァントル一味を撃退したシエルたちは、ここで一計を案ずる。今度はこちらからヴァントルに奇襲をかけるというのだ。



▲ヴァントルの進行を監視しながら、空中戦艦の砲台を撃破して、ここで一計を案ずる。

▲ヴァントルと追いかける大作戦!

Scene 3

機械兵上陸

強固な装甲を打ち破り、機械兵を止めろ!

食事をしむファムとアルディ。本来ならシエルも同席するはずだったがなぜか姿を現さない。2人が不審に思った瞬間、海の中から機械兵が、その巨大な鋼鉄の体を現した。機械兵はもともと博覧会に出品される予定だったのだが、ヴァントルによって奪われていたのだ。

機械兵は博覧会の展示物、巨大な望遠鏡に向かってひたすら進んでいく。シエルとコパンがいなくてもファムの手から望遠鏡を守りきれいか?



▲海より姿を現した巨大な機械兵。強敵だが、望遠鏡を奪われるわけにはいかないのだ。

▲望遠鏡のバックアップを受けて、機械兵に強烈な一撃をたたきこめ!



▲砲台の裏は破壊されている。狙すチャンスはあるのか?

Character Profile

希代の天才的犯罪者

ヴァントル&プーレ
Venture & Poulet

大冒険計画で今までに数々のお宝を奪ってきた犯罪者、それがヴァントルだ。これまで冒険に挑まなかったこともないため、彼は希代の天才的犯罪者、とも呼ばれている。また彼は天才的犯罪者の一面も持ち合わせており、彼が使う機械は、すべて彼の手によるものである。そんな彼の手足となって働くしもべたちがプーレ。どんな作戦でも無難にこなす彼は、ある意味一番末が得意。



Character Profile

市民に慕われる敏腕警部

アルディ&警官
Hardy & Policemen

アルディはリーヴ市警が誇る敏腕警部で、今回開催されるリーヴ博覧会の警備責任者でもある。その人柄のよさもあり、街のガンナーたちとの親交も厚く、ガンナーたちは博覧会の警備を協力してもらっている。警官たちは、少々暗い顔をしたところもあるが、市民たちにも慕われる優秀な男たちばかり。アルディたちも駐留態勢を持っており、ヴァントルたちから展示場を守るため、戦いを挑む。

Character Profile

全てが謎に包まれた男

リヴァル
Rival

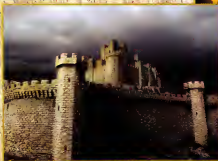
安知シエルに戦いを挑んだ謎の男。彼の戦闘術を操る技術の高さは、シエルにひけをとらないところがあるうかがいれる。強い相手に心ひかれる性質があるように、それ以外のことでは一切謎に包まれたまま。一説によると、ヴァントルの弟のようしている何かに関わりがある人物らしい。



22

究極のクオリティで贈る『キングス』最新作の世界!!

PS2で満を持しての登場となる。待望のシリーズ最新作『キングスフィールドIV』(以下「KFIV」)。今回は、本作のリアルな冒険世界にスポットを当てて紹介しよう。



▲陣営たちこめる王城。ここも冒険の舞台か?

▲オープニングの一場面。美しいムービーにも注目だ。

さらにリアルで手強いダンジョンが「IV」の冒険の舞台となる!!

あたかも実在の世界であるかのようにリアルに、そして精巧に形作られた3Dダンジョン。それは「KF」シリーズを語るうえで欠かせない、大きな魅力の1つだ。PS2で新たに生まれ変わった最新作「IV」は、その要素がさらにパワーアップ!!。これまで以上に多彩で、スケールの大きな冒険世界が構築されているのだ。そこで今回は、フィールドの立体マップを見ることができるといふ、シリーズ初登場のアイテム「王の地図」の威力を使って、連続された「IV」の世界へ、ひと足早くご案内しよう。



▲壁の照明。たいまつや灯り、剣先まで暗さ込められたグラフィックが、臨場感を高める。



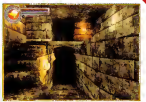
▲冒険は、常に危険を伴う。このように、王城の扉は、本気で戦う必要がある。

Field 1 階段通路



▲マップで全図を見と、いかに複雑な構造であるかがわかる。

多重構造のフロアや通路が、いくつもの階段でつながっている。かなり入り組んだダンジョンなので、マップを活用しないと探索は困難だろう。



▲通路が交差している場所もあるようだ。方向感覚に慣れていないと、迷子になるかも?

Field 2 大ホール



▲視界をさえぎるものがないため、深奥、戦場ともラクに行きそうだ。



▲ホールの上には橋のような通路が渡してある。
▼下からの視点。橋の上からモンスターが襲ってくることも?

MAP ITEM 王の地図



冒険を見過す魔法の水鏡

このアイテムを使うと、探索中のダンジョンの立体マップを見ることができ、マップの増尺と見る角度は、自由に変えられるようだ。その必要性から、かなり早い段階で入手できると思われるが……?



▲通路の分かれ道

このアイテムは、探索中のダンジョンの立体マップを見ることができ、マップの増尺と見る角度は、自由に変えられるようだ。その必要性から、かなり早い段階で入手できると思われるが……?

▲通路を確認

このアイテムは、探索中のダンジョンの立体マップを見ることができ、マップの増尺と見る角度は、自由に変えられるようだ。その必要性から、かなり早い段階で入手できると思われるが……?



KING'S FIELD

PS2
KING'S FIELD IV
9月
9日
プレイステーション2
発売予定
©1994, 1995, 1999, 2001 From Software, Inc.

キングス フィールド IV
KING'S FIELD IV

Field 3 溶鉱炉



▲ダンジョンの中央を貫くように設置されている。かなり大規模な施設。

フロア3層分もの大きさを持つ巨大な溶鉱炉。ここからダンジョン内の各地に、煮えたぎる溶岩を供給しているようだ。明らかに冒険の妨げになりそうだが、止める手だてはあるのだろうか？

▶かつては人の生活を変えていたと思われる。何かに利用できるかも？



▲溶岩に落ちたものは、すべて溶けてなくなる。

Field 4 溶岩地帯



▲構造は複雑ではないが、ほとんどが溶岩地帯。進入するのは不可能？

溶鉱炉から流れ込む溶岩に埋め尽くされた、地獄絵図さながらの灼熱のフロア。対岸まで渡りきれば先のエリアに進めるのだが、そのためには当然、溶岩の対処法を見つけないければならない。



▲意を決して溶岩に踏み込んだ冒険者には、空中からモンスターが襲いかかる。



Field 5 螺旋回廊



▲巨動の上には地上の世界が広がっている。巨動の底には何が？

機重もの螺旋を描きながら、地下へと伸びていく長い長い回廊。闇の光は届かず、床の光に打るため、目の前がただけが透しるべとなる。地上とダンジョンをつなぐ連絡の役割をあたしそうだ。



▼足場は狭く、滑りやすく、転落する危険性もある。高い位置から落ちれば命はない。



取れない宝箱はこうしてゲット！ 「王の地図」活用例

ダンジョンの構造が、より立体的で複雑になっている「IV」では、「王の地図」の使い方がダンジョン探索のポイントになる。ここではその一例として、「王の地図」を使って宝箱へたどり着くまでの流れを、順を追って解説しよう。

1 宝箱を発見！しかし...

プレイヤーは険しい段差を登れないため、写真のように高台にある宝箱を直接取りに行くことはできない。



2 王の地図でマップを確認

そこで「王の地図」で周囲のマップを表示。高台へ行けるルートがないかを確認してみると、縦穴が！



3 マップを頼りに縦穴の上へ

高台の上には縦穴が開いているのを確認したプレイヤーは、マップを頼りにその縦穴の上へと移動する。



4 危険を覚悟で落下！

そして、ダメージ覚悟で縦穴の中にダイビング。するとそこには予想どおり、例の宝箱があった！



一騎駆けの興奮 再び!!



真・三國無双2

秋予定	◆ローニー
◆¥6,800(税別)	
▶MC21(1000円未満)	
2人プレイ可	

爽快感やグラフィックなど、すべての面で大幅にパワーアップした『真・三國無双2』。今回は、蜀の武将の紹介を中心に、「2」の魅力に迫っていくぞ!!

詳細が見えてきた『真・三國無双2』の

『三国志演義』の
中心となる
蜀の武将を
大紹介!!

おなじみの五虎将をはじめ有名武将が勢ぞろい!!

前作では、攻守ともにバランスのとれた武将が多かった蜀。『2』では、新たに数人の参戦が決定! さらに、前作の武将たちもリデリングも一新されており、迫力が格段アップしているぞ。

**蜀の立役者
関羽**

▶ 数々の青龍偃月刀を片手で軽々と振り回す関羽。衣類も、胸を露けさせた新しいデザインに変更されているぞ。



老いてなお
盛んな弓の名手
黄忠



▲ 前作では弓を使った攻撃が威力だった黄忠。やはり『2』でも、弓での攻撃が切り札となるのだろうか?



新要素 やり込むほどに楽しい「2」 の魅力を徹底解説!!

バツバツと敵兵をなぎ倒す爽快感がたまらない「2」。前作から大きくパワーアップしたのは、2人協力プレイや対戦プレイが可能になったり、登場キャラが大幅に追加された点だ。また、6連続攻撃や空中の敵に追い打ちをかけるチャージドライブなどの新アクション、協力プレイ時にも使用できる激・無限乱舞といった必殺技なども追加されたためやり込み派の上級者も満足できるだろう。



2人協力プレイ

4人まで協力プレイを組んで、敵の大群を倒すという協力プレイ。



対戦が可能
どちらかの勝利が
勝ち負けと判定
される。

新アクションが増え爽快感がUP!

「2」では、通常攻撃の増加や空中に浮かぶ敵に追い打ちをかけるチャージドライブなど、さまざまな新アクションが追加! プレイヤーが上達するほど、より華麗に戦うことが可能になる。比較的近距離で、武器を大群生に轟かせるのだ!



受け身
ジャンプは高く跳ぶときにガードボタンを押すと、ダウンせずに敵の攻撃を回避。反撃のチャンスが生まれるぞ!

前作のデータを使えばオトクなことが!
前作のデータを使用すれば、なんと最初から選べるキャラの数が増えることが判明。能力値が引き継がれるのかは不明だが、今のうちに前作をやり込んでおくといいかもしれないぞ!

ボリューム満点 新ステージが多数追加

プレイする武将によって、舞台となる戦場が変化する「2」。前作に登場したステージに加え、南蛮の戦い、築城の戦い、定軍山の戦い、御幸の戦いといった「三国志」に登場する有名な戦場が多数追加! もちろん前作にあったステージは、一新されているぞ。今回は登場する各ステージのイメージイラストをもとに、どんな戦場が登場するかを検証していこう。



船上
▲船上での戦いといえば、赤壁の戦い。だが、時期が違えば、中国本土とは異なる印象を受ける南蛮ステージ。

新情報をまとめてピックアップアップ!!

漢中の守護神 魏延

新たに蜀の武将として参戦するのは、五虎将に匹敵する実力を持つ武将、魏延。不気味な仮面を被り、長刀を振り回して戦場を駆け巡るさまは、まさに“鬼神”という言葉がふさわしい。

自慢の長刀を振り回し、敵兵を一刀両断!!



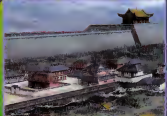
▲片手で長刀を振り回しているところを見ると、スピードタイプよりバフタイプなのかな?

▲長刀の武器なので、距離離れた戦いにも対応可能。有名な武將との対決でも有利に戦えるぞ!

▲魏延の武器は、威風凛々な長刀。この長刀を片手で振り回す鬼神の実力とは、どれほどのものだろうか?



南蛮
▲レンガ造りの建築物や周囲に散らばる武器や兵隊、中国本土とは異なる印象を受ける南蛮ステージ。



市街
▲城壁がぐちゃぐちゃと崩れし市街地。しかし、水害により建物が崩壊しているようだ。このような悪条件下、どう戦うのだろうか?

音と光が生み出す新次元のゲーム体験!

セガのPS2参入タイトル第1弾がついに明らかになった。プロデューサー・水口哲也氏へのインタビューとあわせて、その内容に迫る。

PS2
Rez

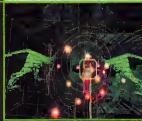
秋予定
セガ/UGA
©松本定
MCR (KBS限定)

＜音楽と映像を操る快感をゲームで表現したかった＞

6月27日に開催されたPS2ソフトの発表会「PlayStation 2 Party」で、「Rez」を実際にプレイしながらデモンストレーションした水口氏は、「ミュージシャンやDJの快感というのはこんな感じかもしれないと思った」という。その感覚こそ、水口氏がまさにこのゲームで表現しようとしたことにはかならないのだ。「スイスへ行って40万人の若者が参加する音楽の祭典を目撃したんです。集まった人々が、ハウスとかテクノの音楽を聴きながら踊り狂っているんですよ。もうビックリしましたね。それに、彼らは期間にもすごく熱心なんです。で、それが音楽に合わせて一緒に動いている光景を見たときに、もし、自分がプレイヤーになって、この音や光を操作できたら、気持ちいいかもしれないと思ったんですよ」

＜シンプルだからこそ時間を忘れて没頭できる＞

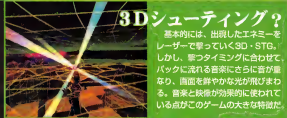
水口氏はこの気持ちよさを体験するゲームシステムとして、なんと3Dシューティングを選択する。



「考えずに生理的にプレイできるところがあって、ルールが単純明快で、みんなが感覚的に遊べる題材が良かったですんです。それに、最近ではシューティングゲームって前に比べて少なくなっていて、「何でなのかな?」って思っていたところだったんですよ。『飽きてしまったのかな?』とか。『難し過ぎるのかな?』とか。昔、アタリゲームで「スターウォーズ」という3Dシューティングがあったんですよ。ワイヤーフレームのみで構成されたシンプルな画面でしたが、時間を忘れるくらい没頭した記憶があります。そんな感覚を呼び起こしたいという気持ちもあるんですよ。20年前に僕らが感じたドキドキ感というのは、今でもずっと通用すると思いますから」

水口氏は、プロジェクトをスタートさせる際、スタッフに「うまくエネミー（敵）を倒していくと音楽が構成されて、同時に映像のエフェクトが世界を構築していくシューティングゲームがあったら気持ちいいと思わない?」と切り出したという。そして、ゲームの開発は始まったが、試行錯誤の毎日だったらしい。

「今までのシューティングだったら、単純にエネミーをどう出現させるかを考えればいいだけですが、このゲ



3Dシューティング?

基本的には、出現したエネミーをレーザーで撃って3D・STG。しかし、撃つタイミングに合わせて、バックに流れる音楽にさらに音が量なり、画面を鮮やかな光が飛びまわる。音楽と映像が効果的に使われている点がこのゲームの大きな特徴だ。

ームには音と光で気持ちよさを構成していくという別の仕掛けが入っているわけです。そのプログラムを完成させるために、とにかく膨大な時間をかけることになりました」

＜リズム感がないと思っている人にもリズム感が生まれるはず＞

音を使って、気持ちよさを演出するゲームは過去にもたくさんあった。しかし、今までのいわゆるリズムゲームとは、どう違うのだろうか。「従来の音ゲーというのは、『強制』だったと思うんですよ。このタイミングで音を鳴らさないとミスになるというポイントが決められている。もちろんそういう楽しさもあると思うけど、「Rez」では『強制』がな



いから好き勝手にプレイできるという解放感があると思うんです。自分のタイミングでエネミーを倒せば、いろいろな音が出て音楽になっていきますから。自分にはリズム感がないと思って、音ゲーを敬遠してる人ってけっこう多いと思うんですよ。『リズム感』とか言われると誰か引けちゃう人とか。でも、そういう人にこそやってほしいゲームなんです。まずはリズム感なんか気にしないで遊んでみてよって言えばいい。それに、シューティングゲームとしても楽しく遊べるようになっていきますから。でも、ゲームがうまくいったときに、気づくと自分にはちゃんとリズム感があるんだって実感できるはずですよ。実際、僕もそうだったのよ」



▲「PlayStation 2 Party」で、「Rez」をプレイする水口氏。BSC会長の高山茂樹氏をはじめ、大々的な注目を浴びていた。

とにかく「気持ちいいゲーム」を目指して

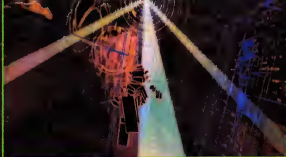
水口哲也

株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ 代表

TETSUYA MIZUGUCHI

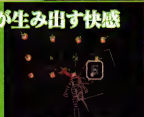
INTERVIEW

OPEN YOUR NEW SENSE!



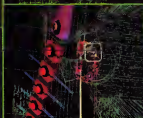
シンプルな操作が生み出す快感

ミサイル発射ボタンを押しながら、カーソルを移動させてエネミーをロックオン。ボタンを放せばレーザーが発射されて、エネミーにヒットする。操作は非常にシンプルなのに、とにかく撃ちまくるSTG的な快感も存分に味わうことができる。



自分なりの『Rez』を生み出せ!

例えば、敵敵のエネミーを個別に破壊した場合と、まとめてロックオンしてから破壊した場合では、音や光の生まれ方も変わってくる。どのようにエネミーを撃ち、どんな音楽と映像を作り出すのか。それはプレイヤーのプレイしだいなのだ。



最後に、PS市場へ参入することについての感想を聞いてみた。
「PSユーザーに対しては、すごくいいイメージを抱いてますよ。つまらないことは徹底的に指摘されそうけど、おもしろいことをやったらすごくいい反応してくれる気がして。だから、『Rez』にはハマってくれるんじゃないかと期待してます」

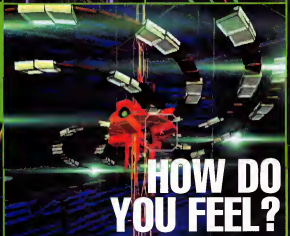
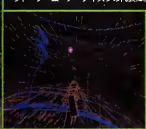


ABOUT TETSUYA MIZUGUCHI

水口恒也プロフィール ● 1980年小幡生まれ。'90年セガ入社。『セガラリー・チャンピオンシップ』『セガラリー-2』（ともにアーケード）『スペースチャンネル5』『ドリームキャスト』などヒット作をプロデュース。2000年セガの分社化にともない、株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの代表に。



「水口恒也氏と制作した『Rez』は、セガのアーケードゲーム『セガラリー-2』と『セガラリー・チャンピオンシップ』の続編として制作された。



HOW DO YOU FEEL?

トランス感覚あふれるゲーム体験

ステージを進んでいくとエネミーが瞬間く現れるようになるので、発生する音と光も目まぐるしいものになる。まるで脳をマヒさせるような速さから、今までのゲームにはなかった「ハイ」な感覚を覚えることになるだろう。



バーチャラット

幻想的育成RPG 待望の新情報!

今回は、主人公カプーのライバルと連化した聖魔(モンスター)育成システムの詳細、Vol.177で募集しためり絵コンテストの結果発表をお届けするぞ!

たままゆものがたり

玉蘭物語2

～滅びの蟲～

PS2 玉蘭物語2
滅びの蟲

830 元価
171 定価 ¥6,850

▶MAC (OSX対応) 新巻電話機ケーブル対応

新事実

4つのダンジョンに 4組のライバルたち

開発者のインタビューやインタビューの中で、開発者に聞かれたことではなかったカプー、同じ、滅びの蟲には、火・風・地・水の4つの属性(ダンジョン)にあるオーブ(モンスター)が必要。だが、それぞれの属性には、それぞれの目的でオーブを探しているライバルたちがいる。



カプーとカプーのライバルたち

カプーとカプーのライバルたち



ナム

遊牧民族の少年

カプーのライバル

シル

考古学者

カプーのライバル

火

カプーのライバル

風

カプーのライバル

地

カプーのライバル

水

カプーのライバル

キュア

人間になることを
願う半人半聖魔

キュア

人間になることを
願う半人半聖魔

キュア

人間になることを
願う半人半聖魔

キュア

人間になることを
願う半人半聖魔

新事実

その2

聖魔育成システムが大進化をとげた!

本作で聖魔を育成するためには、①卵を受けて聖魔を産み出す「タマゴ」(ゲーム中ではロインのマップ)を卵を孵化→白卵(孵化後の卵)同士を合成……そのプロセスを一通り下で、その流れを改めて確認して頂きたい。



「タマゴ」は、オオニツキの巣に落ちると孵化し、白卵になる。白卵同士を合成すると、新しい種類の聖魔が生まれる。

聖魔育成の流れ

STEP 1 タマゴの入手

卵で聖魔のタマゴを拾おう

「2」では、聖魔が巣場によってではなく、卵に落ちている「聖魔のタマゴ」を拾って、くもて入手するのだ。拾ったタマゴは、聖魔育成の材料で、ゲーム中にある「生命の卵」というところで孵化(ふか)させて、自分の育成に活かすのだ。



「タマゴ」は、オオニツキの巣に落ちると孵化し、白卵になる。白卵同士を合成すると、新しい種類の聖魔が生まれる。

STEP 2 カルマの封印

カルマとの戦闘に勝利せよ

これは聖魔育成に必要な「カルマ」と呼ばれる特殊な聖魔を封印する。これは、自分の卵から孵化した手帳と似ており、オオニツキの卵にカルマを封印し、生命の卵で孵化すればOKだ。カルマは、より強い聖魔を生み出すための「タネ聖魔」となる。



「カルマ」は、オオニツキの巣に落ちると孵化し、白卵になる。白卵同士を合成すると、新しい種類の聖魔が生まれる。

STEP 3 聖魔の配合

聖魔同士をかけ合わせて進化

自分の聖魔がある程度レベルアップすると「生命の卵」で配合が可能になる。この配合では、タネ聖魔との組み合わせ方だけでなく、さまざまな属性の力をもつことができる。配合が完了すると、聖魔はまたタマゴの状態で卵場に戻る。



「カルマ」は、オオニツキの巣に落ちると孵化し、白卵になる。白卵同士を合成すると、新しい種類の聖魔が生まれる。

聖魔進化の一例

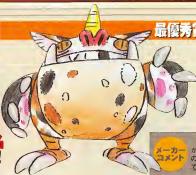


さらなる進化も……?

聖魔めり絵コンテスト

結果発表!!

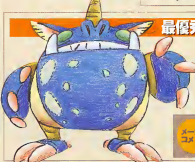
ゲームに登場する2名のデザインが決定だ!



最優秀賞(三毛猫ルッチ)

山口県 伊藤真由美さん

「ルッチ」は、人・猫・虎の3つの要素が詰まったデザインで、水はなかったんです。そこで、フルカラーで1番良かった。この作品を選びました。



最優秀賞(テラ・ルッチ)

大阪府 芝本 昌さん

★第2賞 玉藻物語2 ソフト、豪華 玉藻物語2 ソフト

ルッチは、人・猫・虎の3つの要素が詰まったデザインで、水はなかったんです。そこで、フルカラーで1番良かった。この作品を選びました。



野崎良枝さん

▲おなかの模様、両生類的な配色がとても個性的です(審査員)。

▶おなかや手足の真逆の模様が魅力的です。目立ちました(審査員)。

三浦 充徳さん

今回のコンテストは、本作が多数賞を2名に拡大! また審査員が選んだ優秀作品のうち、代わって3名の作品を掲載。みんなおめでとう!

電撃賞

★第1賞 電撃賞の10名は「玉藻物語2」ソフトの3名電撃グッズの詰め合わせを贈呈いたします。



▲マープル模様のおしゃれな配色に選ばれました(審査員)。



電撃賞受賞7名の方: 東京都 池田月さん、東京都 岡本洋子さん、埼玉県 石橋香さん、東京都 森川田恵さん、北海道 関田ゆかりさん、電撃賞 関田千夏さん、電撃賞 PIN・きんちゃんさん、以上おめでとうございます。



街頭 & 競技場
STREET ⇄ FIELD
スケボーの楽しさを
この一本に凝縮!!

ON THE FIELD

X Games Mode

ESPN主催のスポーツイベントを忠実に再現
競技スポーツのスケボーを熱く戦い抜く!!

PARK & VERTの2つのステージでポイントを競え!!

金米のスポーツファンが注目するイベント「X Games」を舞台に、8人のプロスケーターがメダルを目指してのしをけるモード。実際のスポーツ中継そのままでの演出なので、「観戦」上としてのスケボーを味わいつくすことができます。



VERT
パート

ハーバパイプを使って華麗なトリックを決める

ハーバパイプを使ってエア&グラインドトリックを競う。異なるトリックを数多く決めることが重要。高低差を生かしたダイナミックな技が決められる。



PARK
パーク

広いステージに用意された仕掛けをフルに活用!!

公園のような広いステージ内に用意されたさまざまな仕掛けを利用して、技を使い、いかに自分のオリジナリティを発揮できるかが勝負のカギ。いかに芸術としてのスケートボーディング力が試される。自分の持ちうる技をフルに活用して観客をうならせよう。



SCORE VS 2人対戦

やはり2人対戦もアツイ

「Score VS」モードでは、2人対戦が可能。テレビ中継を再現したような、観客の歓声を聴きながら、リアルタイムで、実際の技を競い合うことができる。



ここに注目!!

ギア(用具)のセッティングは自由自在

このゲームで本格的なのはスケボー競技部分だけではない。実際のスケボーと同様に、自分のボードを作り上げていく楽しみも充実しているのだ。競技に勝つことで、いろいろなデザインのデッキ(スケボーの板の部分)を手に入れたり、いろいろな特徴を持った部品をそろえるなど、外見上のデザインはもちろん、テクニク重視にするか、スピード重視にするなどのセッティングも自在に選べるのだ。特にセッティングは即、競技の成績に開く重要な要素だぞ。



▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。
▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。

知って得する スケボー用語の 基礎知識

- DECK→スケボーの板の部分。プレイを進めることでいろいろなデザインのものが入り得るようになる。
- WHEELS、TRUCKS、いろいろな部品をそろえる。
- TRUCKS→車輪を支える金具。主に進行方向に固定する。
- BEARING→車輪の回転をより速くする。

▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。
▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。



ここに注目!!

現役一流プロスケーターが勢ぞろいで監修

本作には現役の一流プロが登場するだけでなく、監修にも参加している。なかでもチャドはストリートの実績に重点を置いて制作スタッフにアドバイスをし、ボブは競技場以外でも、自分のキャラにプロテクターを着けさせるなどのこだわりを見ている。



▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。
▲自分の能力を最大にセッティングを際立たせよう。

<p>ボブ・バンニスター パートの現世界チャンピオン。競技場の競技を持っている。</p>	<p>クリス・セン 最も尊敬を集めるスケーター。ハンドレートの王者。</p>
<p>チャド・ウィリアムス 最も尊敬を集めるスケーター。ハンドレートの王者。</p>	<p>コリー・パウエル 大大会で最新技が、実力は折り紙付き。現在世界ランク2位。</p>
<p>ランス・スミス 大大会で最新技が、実力は折り紙付き。現在世界ランク2位。</p>	<p>リック・マクラン トリックマスターと呼ばれる芸術的スケーター。</p>

Arcade Mode

町中に作り上げられたさまざまなコース
ストリート縦横無尽に駆け抜けろ

ON THE STREET

STREETにスケボーの原点を見る

ステージごとに設定されたライセンスを取得していくことで、いろいろなステージが増えていくオリジナルモード。ステージにはロサンゼルス実際の街並みなどがあり、街頭から生まれた、「ストリート」スポーツとしてのスケボーの楽しみをじっくりと満喫することができる。

▲ライセンスをゲットすれば、実際の町を縦横無尽に駆け抜けろ。



PRACTICE MODE モノクマデイス

チュートリアル要素も超充実

スケボーを知らなくても即ゲームを楽しめる練習モードを搭載。技の練習や、ゲームのルールなど、初心者でもすぐに理解できるようになっている。



▲プロのテクニックをマスターして、ゲームに活かそう。

ライセンス獲得でプレイできるステージが増える

▲レンガの古い市街地

▲「面を返す」というストリートならではの楽しみ方がある。

▲もちろん街にあるすべてのものをトリックに活用してやる。

プロスケーターにかかれば街はどこでもステージとなる!!

▲地下鉄の入り口

▲地上から地下への入り口? ハンドレートのトリックはもとストリートで生まれた。

▲どんな場所でも楽しめるのがスケボーの最大の魅力なのさ。

CAPCOM[®] VS. SNK² MILLIONAIRE FIGHTING 2001



CAPCOM&SNK、2大対戦格闘ゲームメーカーの雄勢44キャラクターたちによる夢の競演。今回は、予告どおりサブシステム^{※1}の情報を公開する。

CAPCOM
VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

9月

17日

※格闘決定

※M2C (M2C数決定)

2人プレイ可

PS2における、初の本格的な2D対戦格闘ゲームとなる「CAPCOM VS. SNK 2 (以下、カプエス2)」は、総勢44キャラクターにもおよぶ両社ヒーローたちの参戦や、6種類に増えたGROOVE^{※1}とプレイヤーが変更可能になったRATIO^{※2}など、システム面も大きく進化し、より多彩な戦いが楽しめる。前時代の対戦格闘ゲームと比べて、新時代の対戦格闘ゲームのど



▲ゲームの種、メーカーの種を揃え、ヒーローたちがここに集結し、新たな戦いの嵐が、上がる!

夢の対戦格闘アクション 「カプエス2」の 底知れない魅力に肉迫する!

対戦をアツくする
10のサブシステム

「カプエス2」では、移動や回避の手段となるサブシステムが10種類に増加。各GROOVEは、ブロックなどの特徴的なシステムに加え、これらサブシステムのいくつかが使用可能になっているのだ (組み合わせは下の表を参照)。

ダッシュ

ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ
ダッシュ



ラン

ラン
ラン
ラン
ラン
ラン
ラン
ラン
ラン
ラン
ラン



時間差起き上がり

時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり
時間差起き上がり



ダウン回避

ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避
ダウン回避



回り込み

回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み
回り込み



避け

避け
避け
避け
避け
避け
避け
避け
避け
避け
避け



小ジャンプ

小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ
小ジャンプ



空中ガード

空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード
空中ガード



ガードキャンセル攻撃

ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃
ガードキャンセル攻撃



ガードキャンセル移動

ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動
ガードキャンセル移動



GROOVE別
使用可能
サブシステム
一覧表

サブシステム	ダッシュ	ラン	時間差起き上がり	ダウン回避	回り込み	避け	小ジャンプ	空中ガード	ガードキャンセル攻撃	ガードキャンセル移動
G-GROOVE	可能	—	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能
A-GROOVE	可能	—	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能
P-GROOVE	可能	—	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能
S-GROOVE	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能
N-GROOVE	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能
K-GROOVE	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能	可能

用語解説

- ※1: GROOVEは、戦術からの特徴の1つ。プレイヤーが持つ、CAPCOM、SNKのどちらかの「ソウル」に選んだシステムを果実とすることができた。
- ※2: RATIOとは、攻撃力や防御力などの「強さ」のこと。前作では各キャラクターに設定されており(1~4の段階)、合計が4にもなるようにチームを組んだ。
- ※3: 各GROOVEごとに、画面下のGROOVEゲージの種類が違う。攻撃をヒットガードするとたまにSG-GROOVE(スーパーコンボヘルプゲージ)や[おまけゲージ]

©CAPCOM CO., LTD. 2001. ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2001. ©CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001. 「CAPCOM VS. SNK 2」の名称とデザイン、および「CAPCOM VS. SNK 2」のロゴは、CAPCOMの登録商標です。

不朽の名作STG最新作がPSに降臨!



今から15年も前に発売され、STG史に名を残す傑作としてファンの多い「ザナック」。その続編が大幅にパワーアップしてPSに登場する! 今回は最新情報をもとに、新旧「ザナック」を徹底比較していくぞ!!

STG	ZANAC×ZANAC (ザナック×ザナック)	秋予定
		◆コンパイル
		◆開発元 ◆対応機種/価格未定

「ザナック」から「ザナックネオ」へSTGは進化する!!

1986年にFCで発売され、絶妙なバランスと高速スクロールやサブウェポンなど話題となった「ザナック」。そしてPSにプラットフォームを移し、さまざまな新要素がプラスされた「ザナックネオ」。本作は、この2本を収録しての発売になる。今回は、旧「ザナック」と「ザナックネオ」を比較しながら、そのゲーム性に迫ってみよう!



▲「速弾」など、新システムを満載した「ネオ」に注目!

▶もちろんFC版は完全収録! 往年のファンには恩恵ものだ。

新兵器「チャージショット」を解説!

「A」ボタンに連打された「チャージショット」システム。これは、時間の経過とともに画面左下のゲージがたまっていき、ゲージが満タンのになるとチャージショットが1発撃てるというもの。威力が非常に大きいものの、連射がでない。したがってどこでチャージショットを使うかという戦略が要求されるのだ。



▲敵射するC攻撃で、敵のゲージがたまる。ゲージは最大3本分までたまる。(7/17)

徹底検証 オリジナル版から「ザナックネオ」に受け継がれた「ザナック」の持ち味とは?

FC版(オリジナル)と「ネオ」を比較し、いかにSTGとしてアツいかを探る!!

POINT1

敵がザナック!

独特のデザインとあのいやらしい行動パターンは健在!

敵のデザインは、オリジナルのものを踏襲したものが多い。さらに、敵の動きも画面の左右からせまってくるものや、弧を描くように動くものなどオリジナルと非常に似ている。かなり苦しみられそう。

▶左右から飛んできくる左下の写真の敵は、「ネオ」でも健在。

▼自機と敵船が合うと左右からはきんてくる。

▼敵の特殊弾は破壊可能!

▶ボスのデザインは「敵」を中心とした独特なものだ。



POINT2

高速スクロールがザナック!

背景もかすむ勢い!

オリジナルが発売された当時、話題を呼んだのがこの高速スクロール。ここまで速いと酔っちゃいそう?



初公開!! 「ザナックネオ」の自機はこの3種類!!

オリジナル版の自機は1種類だったが、「ネオ」では3種類の機体から自機を選択することが可能だ。移動スピードと火力はもちろん、サブウェポンの種類も機体ごとに違ってくる。自機の特徴をふまえた戦略性の高いプレイを楽しめるぞ。



▲自分の好みに合わせて機体を選ぶのがうれしい。ネオならどれを選ぶ?

3機中、最もスピードと火力のバランスがとれている機体。どんな場面でも対応できる性能を備えており、初心向けの機体といえるだろう。

スピードと火力のバランスで勝負!

SCAR-FACE



▲バランスのよい性能と、使いやすいサブウェポンの多さが魅力。

3種類の自機を使いこなし 正体不明の敵を打ち破れ!!



No.1のスピードを誇る!

KNIFE-EDGE

最速の移動スピードをもつ機体。素早い動きで、敵を次々と撃破したいという人には向いているだろう。その反面、自機のスピードに振り回されてしまう危険性も高い。

▲移動がとにかく速い! 動きすぎて敵の弾に当たるなんてことも……



圧倒的な火力で敵を粉砕!

HAMMER-DUKE

移動スピードは一番遅いが、最高の火力を誇る。大火力で敵を破壊するようなプレイが好きな人にとっての機体といえる。

▲移動スピードの遅さは、見逃しの緩みでカバー!

▲火力が、使用中にさらに移動速度が低下するサブウェポンも。

▲特徴的なサブウェポンが多いので、使いこなすのは難しい。

POINT3

サブウェポンがザナック!

数字の“プレート”を取り続けサブウェポンを強化!!

8種類あるサブウェポン（以下：SW）は、0～7の数字が刻まれたプレートを取ること、切り替えることが可能。さらに、同じ数字のプレートを取り続けることでパワーアップするため、状況に応じたSWの使い分けがアツいぞ!



▲SCAR-FACEの1番は、敵を飛ばすビームが範囲に飛んでいく。

▶SWごとに性能がまったく違うので、当時はプレイヤーによって好みが分かれた。



これが問題の“プレート”だ
プレートはステージの決まった場所で、画面左上から運ばれてくる。1度撃ちとプレートが放出され、それを取ることによってSWを変えて強化することができる。

オリジナル



ネオ



POINT4

がザナック!

STGとしてのアツさ

“ボム”のないストイックなゲーム性

「ネオ」は現在のSTGの主流である“ボム”を採用していない。敵の猛攻を“弾よけ”だけでしのぐスリルと快感、「ネオ」をプレイすればそんなSTGの原点を感じられるはずだ。

STG人気復活の力をにぎる



「ザナックネオ」に注目せよ!

開発ソフトステーション ZANACK NEO PS

栄冠は君に

甲子園の覇者

甲子園全国大会の春夏連覇を目指す「栄冠は君に 甲子園の覇者」。第2報となる今回は、選手育成の重要なカギを握るチーム作成＆運営の2つを紹介!



全国4119校の頂点を目指し、球児たちを育成していく高校野球SLG「栄冠は君に 甲子園の覇者」。2団体の紹介となる今回は、最新画像とともに、ゲーム開始時に行われるチーム作成と、選手育成に影響を与えるチーム運営の情報を中心にお届けしよう。

▼2000年度の甲子園大会や地区予選に参加した高校のデータが収録されている。



4,119校の中から
キミはどの学校を選ぶ?

**Pick Up>>> 好みに合った
マネージャーを選べるぞ!**

選ばれるサポートしてくれるマネージャーも、全国100人の応募の中から選ばれた3人の女の子と、CGで描かれた女の子の計4人の中から選択できる。好みの娘を選び、球児たちとともに甲子園を目指そう!

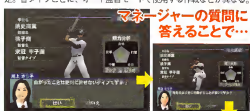
チームをサポートしてくれるのはこの4人!!



●志村綾子 ●尾上さち子 ●笹原好美 ●CGGirl

ゲームを始める前に
監督のタイプを決定しよう

学校の選択やユニフォームの設定など、チーム作成が終了するとマネージャーがいくつかの質問をしてくれる。答えた内容によって、積極、保守、柔軟、冷静、熱血、退屈の6種類の中から、監督のタイプが決定。各タイプごとに、オート監督モードで使用する作戦などが異なる。



▲マネージャーの質問に「はい」と「いいえ」で答えていくと、監督のタイプが決定する。なお、設定されたタイプが戦術に影響することはないぞ。

**6タイプの監督に
分かれるぞ**

夢は甲子園全国

チームの運営に欠かせない 4つの項目を紹介!!

ここで紹介している4つの項目は、すべて選手の育成に関係するものばかり。発売前に、育成の基礎知識をしっかりと頭に入れたきでよう!!

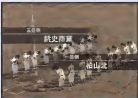
その1 チームにはそれぞれ目標が設定される

毎年、チームに設定される目標は、各学校の「ランク」によって内容が異なる。ランクの低いチームには、「地方大会優勝」などの比較的低い目標が設定

され、高いチームには、初年度から「甲子園ベスト8」といった難関の目標が設定される。なお、各学校のランクは学校を選択するときに確認できるぞ。



▲設定された目標は、メインメニューの中にあるチーム情報で見ることができず。

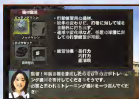


▲目標を達成するために、チームの育成と監督の采配を駆使して、大会を勝ち抜くのだ!

念願のチーム目標を達成すると...

OBがトレーニング機材をくれるぞ!!

チームの目標を達成すると、卒業生から練習機材をもらうことができる。イベントが発生する場合がある。入手できる機材はバッティングマシンやノックマシンなど、4種類の中から1つ。どの機材も練習効果を大幅にアップするものばかり。チーム全体の「ランクス」を見て、観望館に設立機材を返すという手もあるぞ。



▲「OB」は卒業生のこと。チームの目標を達成すると、OBから練習機材をもらうことができる。

思春期の彼らはさまざまな悩みを抱えている

思春期の彼らは、練習方法やプライベートのことで悩んでいる。精神的に不安定な選手が多い。高校で彼らの話を聞き、各選手の性格にあったアドバイスを与えれば、悩みを解消することができるぞ。



その2 チーム知名度が新入部員に影響する

新入部員になると新入部員がわかるが、弱小チームの場合は少々の部員しか集まらない。だが、チームを強化して知名度を高めれば、入学してからの部員数も多くなる。部員数が増えれば、練習のある選手が入る可能性もアップするぞ。

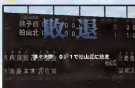


将来有望な
新入部員ゲット!!

その3 強化合宿で甲子園を目指せ!

大会の予選に負けて甲子園に出場できない。次の大会に向けて強化合宿がスタートする。合宿は3月と8月の年2回行われ、短期間ながら毎日の練習よりも

部員の能力を大幅にアップさせる効果がある。毎日の練習内容を見直して合宿専用のメニューを組み、効率よく選手をレベルアップさせることができるぞ。



▲地区大会での敗北は、甲子園への道が閉ざされたことを意味する……。



▲夏の選手権大会と夏のセンバツの予選で負けてしまうと、強化合宿が始まる。

その4 引退する3年生たちから「伝統」を引き継ぐ

大会が終わった後、1、2年生は引退する3年生たちの練習成果を「伝統」という形で継承することになる。3年生は3年間の中心で成長した部分を、1、2年生に引き継ぐことで、年数を重ねていくにつれて、打撃型や「強打型」など、3年生の長所だったスタイルが強く現れていくようになっているのだ。



▲3年生は引退して、1、2年生は引き継ぐことになる。

CHECK!! >>> 白熱した2P対戦が熱い!!

プレイヤー同士の間では、試合中にコマンドを入力することで、サインを出すことができる。これにより、緊張感あふれる試合が楽しめるぞ。



▲打者と投手の心理戦など、実戦のような、熱い駆け引きを楽しむことができるぞ。

大会の春夏連覇!!

PS2
AVG

MissingBlue (ミッシングブルー)

7/26

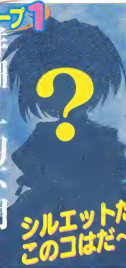
▶ トランザクション
▶ ¥6,000(税別)
▶ MC0(153KB)

いよいよ発売まで約2週間となった、期待のデジタルノベル「MissingBlue」。隠れキャラクターなどのスクープ情報を中心に、最新情報をパッチリお届けするぞ!!

発売直前
スクープ3連発!!

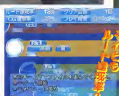
スクープ1

詳細は一切不明!

シルエットだけの
このコはだ~れ?10人目のヒロイン登場か?
隠れキャラクターの存在が明らかに!!「コーヒー、こちらがさきさき、おいしかった、
…僕がほしいね」

ここにきて、隠れキャラがいることが発覚!! プロフィールや出現条件などすべてが謎に包まれているが、専用シナリオやエンディングまで用意されているという。10人目のヒロインか?

その出場のカギはIPS?



◀▲新システムの「IPS」やルート選択だが、出場のカギを握っている?

スクープ2

限定版同梱の
トレカはすべて
描き下ろし!!

ヒロイン9人全員の描き下ろしトレカ!!

初回限定版に同梱される9枚のトレカのイラストは、すべてがキャラクターデザインのアズミ氏による描き下ろしであることが判明!! ヒロイン9人の新規イラストが楽しめるこのトレカ、ファンなら絶対手に入れたいよね!!

◀このイラストはすでに発売済みのもので、トレカの絵柄は、これとは違う全キャラクターのイラストになる。

スクープ3

やっぱりあった挿入歌!!

オープニングやエンディングだけでなく、ゲーム中にも歌が流れるらしい!! しかも、その歌い手は、すでにイメージソングを発表済みの4人ではないらしいぞ。



花乃音

命

唯芽

ジョーナ

ミコ

ユナ

まだまだ登場新キャラクター!

またまた新キャラクターの存在が明らかになり、今追加するのは、3人の男性キャラクター。なかでもヒロインは出番も多く、要チェックだ。



神代聖巳



田中 剛



田中 剛



田中 剛



田中 剛

通常版パッケージを
そっくりなイメージに

通常版のパッケージイラストも、今回限定版とはまた違った、落ち着いたイメージのものになっているぞ。

PS2
A・AVG

D.N.A. Dark Native Apostle

失われた記憶を求め、孤独な戦いを繰り広げるA・AVG。今回は主人公の特殊能力や敵の種類など、ゲームの基本的なシステムを紹介するぞ！

96

▶バドリン
▶¥6,800
▶MC2 (KBS衛星放送)

新作

DENGKI SOFT STATION

闇の世界を舞台にした3D・ACTの続報をお届け!!



▲研究所の内部はとても広大、廊下内だけでなく、屋外で戦闘が発生することもあるのだ。

右腕から無限に作り出される爆弾と、さまざまな特殊能力を生み出すバイオチップを駆使して戦っていくA・AVG。今回は、いよいよその全貌が明らかになってきた、主人公の秘められた能力を中心に紹介。迫力満点のバトルが繰り広げられる、ゲームの魅力に迫っていくぞ。また、主人公に襲いかかる数々の敵キャラや、物語に深く関わるであろう人物たちも公開。壮絶な戦いの幕が上がる日は、近い！

STORY—ストーリー—

時は21世紀の後半。北緯の研究所で、謎の組織「ストレイ・シープ」による実験が行われていた。この研究所の地下には古代文明の遺跡が残されており、「ストレイ・シープ」はそこで数々の実験を行っていたのだ。その実験の犠牲者となり、しかも失敗作として下水道へと放逐された男——それが主人公である。政府や犯罪組織にも大きな影響力を持つ「ストレイ・シープ」を相手に、男の孤独な戦いの幕が上がる。

野望の塊—グリード

「ストレイ・シープ」の幹部で、7つの大野のうち強欲（グリード）の名を持つ。遺伝子工学による改造人間部隊を指揮している。主人公を捨てた悪人。



ACTION 左腕のバイオチップを駆使せよ!!



主人公は左手にバイオチップを組み込むことによって、自分の能力の向上や、さまざまな特殊能力（爆弾の強化も可能）を使用できる。補助的な効果を持つ左手のチップと、敵を直接攻撃できる右手の爆弾を、フルに活用することが生き残るの近道なのだ。

記憶を求める失敗作—主人公

遺伝子改造によって怪物の遺伝子を受け付けられた実験体。だがその実験は失敗し、放棄された。記憶を失って昏睡した彼は、覚醒の途に陥れ、戦場へと向かった……

チップをセット!

▲チップは全部4種類。そのうち、最大で4種類までを同時にセットすることができるぞ。

Check これがバイオチップを使った特殊能力だ!

チップの装着で使えるようになる特殊能力には、移動力を上げたり、武器のボムを強化したりするものなど、さまざまな種類が用意されている。今回は、そのなかでもとくに使用頻度が高くなりそう、2種類の能力を紹介するぞ。もちろん、ほかにもさまざまな能力があるので、新しいチップを入手したら効果をチェックしよう。



DASH DASH

▲移動力が大幅的に高まる能力。単なる移動手段ではなく、回避や回避など、あらゆる面で活用できる。

ボム—BOMB

▲主人公の左腕から作られる爆弾も、特殊能力を付与することでさらに強力な武器と進化する。用途に応じて使い分けよう。

天才科学者—サリサ・スティングレイ

遺伝子組み換え研究の第一人者である、若き科学者。命よりも大事なモノ—アリスを人間に戻りたい、やむなく「ストレイ・シープ」の非人道的な研究に巻き込まれている。ゲーム中では、サリサが研究所内を探索する場面もあるようだぞ……

多彩な敵の種類も明らかに!!

ENEMY

このゲーム、主人公の行く手を阻む敵は数多く登場。敵の種類も豊富で、それぞれに特徴がある。主人公の攻撃方法に合わせて、主人公に最適な敵が出てくる。アリスのようにホスベの敵も出現し、敵の種類も豊富に繰り広げられる。



その1 グループ戦闘員

特殊能力の戦闘員が連携しながら攻撃してくる。近距離と中距離を使い分けてくるので、敵の中でもっとも危険な存在だ。その手持ちの武器によって、その特徴も変わってくる。



その2 SP

遠距離から攻撃を連射してくるSP。動きが速く、狙いを付けていくので、面識はめげられないだろう。



その3 セキュリティガード

主人公を発見すると自動で追突を開始し、射撃距離の長いレーザーで攻撃してくる防衛用のロボット。このような、ロボット系の敵は研究所内のおいてに配置されている。主人公にとって、大きな障害になるのは間違いない。



美しき獣—アリス・スティングレイ

グリードによって洗脳、改造されたサリサの妹。以前のように強いにコンプレックスを抱いており、それをグリードに打ち明けた。命じられるまま、主人公の行く手を阻むことになる。そして、いずれはサリサとも……



PS2

D.N.A.
Dark Native Apostle

PS2特選映像に収録

CD-ROM
付きPS2

PlayStation D45は7月19日発売予定(特選映像)

177

ETC
PS2

タムタムパラダイス

8月

●グローバル A エンタテインメント
●¥7,800(税別)全3巻
●MC2 (40KB)
2人プレイ可

タイコ型のコントローラを使う新感覚リズムアクションゲーム。
主人公・打天使ちゃんとなって世界中の人々をタイコで幸せにしてあげよう。

修業中の打天使ちゃんがタイコをたたいて世界を救うぞ!!



私とタイコのかで
世界中を幸せにするの

タイコ型の専用コントローラをたたいて世界中の人々を救うリズムゲーム。主人公の打天使ちゃんは人々を幸せにするため、不思議なタイコ「天使のタムタム」を持って旅をするのだ。「天使のタムタム」では世界中のいろいろなタイコの宮を再現できるぞ。



「天使のタムタム」をたたいて世界中の人々を救うぞ!!

世界中の人々を救うため、打天使ちゃんのかたがたを助けてあげよう。

専用コントローラを使ってタイミングよくたたけ

専用コントローラを使うことによって、まるで本物のタイコをたたいているような感覚でプレイができる。コントローラはベルトを使って足に巻くつけるほか、専用マッドに固定してプレイすることもできる。



このように専用マッドに固定してのプレイも可能。好きなやり方を選ぼう。

足につけてのリズムプレイ。でも、画面はちゃんと見えないとダメだよ。



リズムゲームとミニゲームの2つがいつでも楽しめるぞ

STORY

打天使ちゃんは神様のいっぴけで、世界中の困っている人を助ける修業に出かける。困った人を見つけては、不思議な打楽器「天使のタムタム」で人々を幸せにしていくのだ。演奏していると、イジワルな打悪魔(ダーク)ちゃんや打天使ちゃんのジャマをしってくるぞ。ジャマにも負けず人々を幸せにしよう。



リズムゲームと...

4ストーリーモードでは、まずリズムゲーム。左のページに合わせたタイミングよくタイコをたたけ。たたき方は何種類もあるぞ。

ミニゲームを彩り添える

▶途中までのストーリーに間に合えばミニゲームをプレイする。タイコ型コントローラの特徴をうまく生かしたミニゲームばかりだ。



仲間はすれの白イルカを助けよう

色が違うだけで仲間はずれになっている白イルカ。仲間を見返すために、競争をするぞ。



毒をよけて魚とハートをゲット

クリア条件は決められた数より、ハートをゲットすること。岩や仲間当たると体力が減ってしまうので、魚で回復しよう。



スフィンクスを作るためにお手伝い

エライ王様のためにスフィンクス作りを手伝い。「天使のタムタム」で戦式を盛り上げる。



へビにかまれないように

おどくへビにかまれないように注意しよう。赤く点滅したらジャンプの合図だ。スタミナのゲージもチェックだ。



賢い合う2人のためにひとと顔談くぞ

銀のケンカで引き裂かれそう。男と女。その仲を取り持つために打天使ちゃんの登場だ。



ライバルのジャマを避ける

ライバルのジャマを避けつつ女の子のハートをゲットするんだ。ライバルのジャマはタイミングよくジャンプで避けよう。



PS
ETC

Dance Dance Revolution 5th MIX

「Dance Dance Revolution」(以下「DDR」)シリーズ最新作が早くも登場!
新曲、新モードを搭載し、アーケードを超える大ボリュームなのだ!!!

9月(※)

▶ コナミ

▶ ¥5,980(税別)

▶ MQ(1プロダクト)

▶ DDR南境コントローラ

話題のアーケード版「5th MIX」を再現 さらに!!



▲アーケードで人気躍進中の「5th MIX」が早くも家庭で楽しめるのだ。シリーズのファンにはたまらない!

▼PS版の曲セレクト画面では、緑色がデフォルト色。黄色が難し曲。そして青色がPS版オリジナル曲と先行曲で、色別によりわかりやすく選べるのだ。



画面下から流れてくる矢印に対応したボタンを、ノリノリな音楽に合わせてタイミングよく押していくダンスシミュレーション「DDR」。このシリーズは、1作目がアーケードに登場(98年9月)して以来、リズムゲームとして数々の注目を集めている作品だ。現在アーケードでは、人気曲を収録した最新作の「5th MIX」が好評稼働中(「6th MIX」の発売も予定されている)。そして、まさにその人気集中のシリーズ最新作が、PSへ移植されることが決定したのだ! 今後はその移植にあたってプラスされるオリジナル要素から、おなじみのモードなど気になるトコロを紹介!



▲プレイ(両腕のバグで)できるキャラクターを選ぶ。キャラクターなども、シリーズを巡ることに協力する! 写真は、アリス(左)とバビロン(右)。

CHECK IT!!!! 「5th MIX」オリジナル

GALLERY MODE とは?

PS版オリジナルであるギャラリーモード。このモードでは、いままでの「DDR」シリーズの歴史的な写真素材などを見ることができ。写真はブレいた成績にあわせて入手可能。懐かしいキラやツッピン、ゲームショップで見られなかったポップなど資料的価値のある貴重な写真が満載だ!



▲「DDR」ファンなら、思わずふたれが震れようというイキス資料が満載!



▲見るだけでなく、これを迷宮プレイ(両腕のバグ)で体験することも可能!

DDRの歴史がわかる!

DDRの歴史がわかる!

ユーザーが楽しめたEXTRAも収録!

ユーザーが楽しめたEXTRAも収録!



新曲を含め40曲以上を収録

「5th MIX」の曲+新曲+先行収録曲まで!

このPS版は、アーケード版「5th MIX」を忠実に再現しているだけでなく、なんと新曲やシリーズ初のロングバージョンの曲も収録されている。さらにアーケードで稼働予定となっている「6th MIX」の曲も先行収録され、総曲数はなんと40以上のだボリュームとなっているのだ! ファンには曲もチェック!!

おどる
ボンボコリン

▼ダンスコンパレーション
アルバム「Dance Maniax」(東京EM)から、このタイプの曲も、もちろん収録!

祭
JAPAN

▲これは「Dance Maniax」から、このタイプの曲も、もちろん収録!

この曲は、DDRに収録されている曲も、もちろん収録!

ロマンスの神様

Let's
Dancing!

もちろんシリーズおなじみのモードも!

すでにPSで発売中の「DDR」シリーズにあるおなじみの練習モードも、もちろん搭載。プレイスタイル(シングル、パース、ダブル)の選択も従来通りだ。「DATA BANK」では、ユーザーから募集したイカステップパターン(詳しくは欄外を参照)をダウンロードすることができ。そのほか、プレイスタイル選択画面、ちなみに、ダブルプレイには専用コントローラが2必要。

プレイスタイル選択画面。ちなみに、ダブルプレイには専用コントローラが2必要。



▲ステップパターンのダウンロードの手順は「EXTRA MIX」に同じ。

今作は、コナミ公式サイトホームページ上で募集した。ユーザーオリジナルのデータも収録している。全記事掲載のページはこちら - <http://www.konami.com/bemani/ddr5/index.html>

PS2
AVG

EVERBLUE (エバーブルー)

青く輝く海を舞台に、伝説の財宝を求めて海中を探索する新感覚ダイビングゲーム！今回は、ゲームの見どころである海中探索を徹底解説！

8.9

▶プレイステーション
▶¥6,800
▶MGC (2015年)

広大な海を自由に探検できるダイビングAVG!



いまだ知られざる神秘が眠る「ダイダロス島」の海。プレイヤーは、この島に住むダイバーとなり、広大な海を探検していく。ゲームは、街で得た情報をもとに海中を探索し、お宝を発見することで進行する。今回は「海中探索」にスポットを当てて、その魅力を大紹介するぞ。



海の生物たちとお宝をGET!!

海中探索の3つのポイントをCHECK!

POINT 1 ダイビングスポットを決める!

美しい海に浮かぶ孤島・ダイダロス島には、数多くのダイビングスポットが存在する。プレイヤーは、この中から自由に潜るポイントを決めて、探索することができるぞ。

こんなダイビングスポットがキミの訪問を待っている!

浅瀬

海の底から浅瀬になることが多く、美しいサンゴ礁が特徴。

ガラスのクチャシ

海流が強く、透明度が高く、生物の生態系も複雑。

POINT 2 計器類の見方は?

HPが残り少ないなどのトラブルは、画面左上を見れば一目瞭然!ここでは、計器の見方を解説する。

HPバー・GHP/AIR残量表示

HPとGHP/AIRの残量を数値で表示。AIRがなくなるとHPが減り、HPがなくなるとゲームオーバー。

コンパス

主人公が潜っている方向を指示。(現在位置はマップで確認可能)

水深計

現在の水深を表示。深いところには酸素が少なく、HPが減りやすい。

アラーム表示

残りAIRが半分以下になった。

スーツの修理深度を超えた。

サックの最大収容量を超えた。

POINT 3 マルチソナーでお宝を探し出せ!

お宝が隠れている場所は、特殊な装置を発する「マルチソナー」を使って探り当てる。このマルチソナーは、「エレメント」というユニットを装着すると、反応するお宝の属性を直感的にスクリーンに映し出す。

●マルチソナーに装着するエレメントの種類●

エレメント	スコット	反応するもの
ウッド	2	木製のアイテム (木箱や骨格など) に反応
クレイ	1	土質のアイテム (陶器など) に反応
メタル	3	金属製のアイテム (貨幣など) に反応

エレメントが当たると反応しない!!

木箱が目の前にあっても「メタル」要素には反応しない。

ソナーの効果範囲外にお宝があった場合は...

ソナーの効果範囲内にお宝がないと当然反応もない。

マルチソナーを使ってお宝をGET! GET!



ソナーは反応せず...

ソナーが反応!?



発見!

PS2
SPG

NBAストリート

技を決める快感をとことん追求した、ルール無用のSPGが登場! NBAのスタープレイヤーたちによる、現実を超えた激しさのストリートバスケットに注目!!

8.23

▶ エロヒコソフト・アーク スクウェア2
▶ ¥8,800
▶ MC2(1159KB)
2人プレイ用

NBAのスター選手と3on3のバスケット!!



▲「エア」と呼ばれるジョーダン、空を飛んでいるかのようなジャンプから繰り出すダンクもバツリイ!

▶ オリジナルキャラも作成可能。強いキャラを作るには、能力ポイントの配給が必要だ。

相手を弾き飛ばして豪快なダンクを決める。逆に、決められそうなダンクを強烈なブロックでたたき落とす。そんな技と技のぶつかり合いが楽しいSPGが「NBAストリート」だ。ルールは、普通のバスケットと違い先に21点取れば勝ち。だが、シュートの得点とは別に特殊の技を決めると加わるポイントもあり、このポイントによってテクニックを競い合うこともできる。登場するのは、あのマイケル・ジョーダンに加えてNBA全29チームの実際の選手なのだ!

2つのモードで熱くなれ!

CITY CIRCUIT

ジョーダン率いるチームで、全米各地のチームと次々と対戦する道場盛りモード。勝つと相手チームの選手が、オリジナルキャラの能力ポイントが入り込んで入ることができる。

HOLD THE COURT

チームを自由に選んでプレイできる対戦モード。勝つと新しいユニフォームなどのアイテムが入り込める。レイカーズ対76ersでプレーオフのファイナルを再現するなど、自分だけの楽しみ方が可能なのだ。

CHECK! バンダンの興快感がたまらない! クールにホットに大技を決める!!

このゲーム最大の魅力が、豪快かつユニークな技の数々。実際に存在する技から「そんな技アリ?」なんて思ってしまうスゴイものまであり、それらをガンガン繰り出すことで、これまでのバスケットにはない爽快感が味わえるのだ。ここではその一部を紹介!

ジャマな相手は蹴っ飛ばす!!

力まかせにたたきつける!!



▲「BREAK ANKLES」は、相手を蹴り飛ばして前に進むという、実際のバスケットではファウルな豪快なトリック!

▶ 画面を転がって相手をかわす、イカしたトリック、「SLIPN'SLIDE」。進行方向に倒れる相手選手も出現。



ボールを抱えて1回転!!

取れるものなら取ってやる!!

▼ コールの際ボールをぶつければ、おぼろげにきたボールをダンクする「DINNER'S SERVED」、連続射撃も相手選手を弾き飛ばしてラストトリック「CHANGEUP」、ファウル以前に、ボールが手から離れてしまう「スリッパ」。



▲ おなじみの連続射撃、「ALLEY-OOP」もバツリイあるぞ。このあと、最後の選手からパスを受けた手前の選手が、豪快なダンクを決める!!

一発逆転!! コンボをつないで「ゲームブレイカー」

ただ技が豊富でいいじゃないのがこのゲーム。なんと、強敵の技をつなげることでコンボとなるのだ。コンボを決めるとブーストメーターのゲージがたまり、MAXになると「ゲームブレイカー」という大技が繰り出される。これは、通常と得点とポイントが入るほか、相手のポイントが下げて、相手の超必殺技を打つ。超必殺技を打つ。



ゲームMAXで!!

超必殺技!! ゲームブレイカーさく裂!!

真・女神転生II

先日「I」が発売されたばかりの「真・女神転生」シリーズに早くも続編が登場。今回は、金子一馬氏描き下ろしの主要キャラのグラフィックとストーリーを紹介。

10月⁽¹⁾
▶アトラス
▶¥4800
▶MC(4ブロック)

20XX年、かつて
東京とよばれた地で

「ベルソナ」などの原点としていまだに高い人気を誇る『真・女神転生』シリーズ。その『II』のリメイク版が『I』に引き続き早くも登場する。『I』で好評だったクイックセーブや難易度選択、平行移動などの新機能は『II』にもしっかり継承されているので、プレイ環境はSFC版よりも良好だ。とはいえ、このほかの改良点については現時点では明らかにっていないので、これらの続柄にも注目しよう！

ストーリー

秩序のもとに理想主義を唱えるメス・ダウソン（M.D. YO
ミレニアム）。この頃は「ヒューマン」がはれる制度。
順によって、経済、家庭でいた。その後は最も来る
るヴァルバ（V.V.）エリカ・ロビンソン（E.R.）は、校長と死を
結ぶた結果、殺りかけられ、人々は熱狂していた。暴君
のように、愛した主人公はセンターへの入りが認められ
た。「第一級品」と資格を得るべく長い戦い。しかし、
とあるまじきつめのその日、裁判は動き始めた。

アレフのパートナー ベズ

センター直属のエリートにして警察権を有する「テンブルナイト」。その集団に所属している女性。救世主となった主人公・アレフのパートナーとなるようセンターが定め、訓練行動をとまにする。

記憶をなくした戦士
アレフ
(主人公)

記憶喪失で街を徘徊してたところを岡本に拾われ育てられる。以降「水久」 という名に変え、戦士として活躍。出生は一切が謎。

前作『真・女神転生』とのつながりは？

「Ⅰ」の物語は、パソコン通信で「悪魔召喚プログラム」を手に入れた主人公が、世紀末の東京で神秘の巻に巻き込まれていくというものであった。ロウ(秩序)、ニュートラル(中立)、カオス(混沌)のどの属性に傾くかによって、物語の展開が変化した。「Ⅱ」は、異世界の世界が舞台。ロウ属性に傾いた世界での物語が展開される。コロシア内では「新代救世主線」として「Ⅰ」の主人公の銅像が誇られており、ここから世界が誇られてを確信できる。

【重·女神転生】

▲「フューチャー」の2004年目標は「世界に誇れる企業文化の確立」

謎に包まれた女性 トロコ

「花田」という名の男を追って、主人公の前に現れた謎の女性。「ヒロコ」という名は記憶喪失であるアレフの心の奥底に刻まれた名前と同じだが、それが誰なのか、また、なぜその名前を覚えていたのかは謎に包まれている。

めくもりの中で

同好会運営のための副業を遂げながら、密に性的な3姉妹と恋を育むラブストーリー。

830
191
▶ ¥6,800
▶ MC (2プロック)

▶ プリンセスソフト

忙しくも楽しい学園生活を送る恋愛AVG

修学旅行や試験勉強、文化祭などの学園生活を送りながら、同好会を通じて個性的な3姉妹とさまざまな恋を経験していく恋愛AVG。ヒロインの新橋美奈に悩みと悶えと主役という、最悪の出会いをばたいた主人公は、なんの因果も成り行きで、美奈の姉・玲奈の所属する同好会へ入部することになってしまう。玲奈の身を案じた美奈も、淨から姉を守るため入部することになる…。



主人公は、めくもりの中で、同好会に入部し、玲奈と出会い、恋を育んでいく。

劇中に登場する魅力あふれるヒロインたち

ゲーム中では、下で紹介している4人のほかにも、ヒロイン美奈の親友である同好会員高橋、淳たちが通う学園の生徒会長である高田瑞穂と恋といった多数の少女が登場する。これらの女の子たちも恋愛の対象になるぞ。



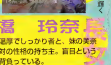
新橋 美奈

初恋の人からもらったメロウミを、いまだに大切にしているような一途な娘。だが、自分の気持ちに素直になれない。



新橋 玲奈

優しく温厚でしっかり者。妹、美奈と正反対の性格の持ち主。盲目というハンデを背負っている。



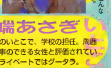
新橋 型奈

新橋3姉妹の末っ子。幼い外見通り、まだ子心ももつぽい性格をしている。また恋をしたことがない。



田端あさぎ

主人公のことで、学校の担任。高橋からは仕事のできる女性と評価されているが、プライベートではグータラ。



選択によって恋愛対象が変化するぞ!

ある程度ゲームを進めると、会話の途中で選択枝が登場する。女の子の性格や好み合った内容を選択すれば、主人公好みの好感度がアップし、恋愛へと発展していく。このほかにも、行動を選択できる休日に移動場所を選び、女の子たちと出会うことで好感度は変化する。好感度の数値によって、さまざまなエンディングを迎えられるぞ。



口癖が面白い、なかなかヒロインと仲良しな女の子。

神田 淳



▲キティちゃんのほかにも、ミミちゃんの家内としてゲームを遊べられるぞ。

キティちゃんといっしょに
さまざまなゲームをしよう!



SIMPLE1500シリーズ ハローキティ
「SIMPLE1500シリーズ」に、家族みんなで楽しめるハローキティバージョンが登場。

830
191
▶ ¥1,500
▶ MC (1プロック)

▶ D3パブリッシャー

キティちゃんが画面映しと大活躍!

低価格ながら本格的なゲームが楽しめる。とどろける「Vol.01 Hello Kitty ボウリング」と、隠されたイラストを完成させる「SIMPLE1500シリーズ」に、「ハローキティ」をメインキャラクターにしたバージョン「Vol.02 Hello Kitty イラストパズル」の2タイトルを紹介しよう。

Vol.01 Hello Kitty ボウリング

●SPG ● 30分 ● MC (1プロック) 1~4人プレイ可能

いろんなキティちゃんとのボウリング!!

最大4人まで同時にプレイすることが出来るボウリングゲーム。画面中央に表示される「ワウゲージ」や、投げ方向などを調節して、ストライクを狙うのだ。また、キティちゃんやミミちゃんの家内と、ちょっと変わったボウリングが楽しめる「クエストモード」も用意されている。



投げた球の位置や方向を合わせて、投げた球に合わせる。

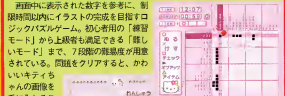


▲ボールの速さやガードの方向などを変更できる。

Vol.02 Hello Kitty イラストパズル

●PZ ● 30分 ● MC (1プロック)

表内の数字をヒントにイラストを完成させよう!



画面中央に表示された数字を参考に、制限時間以内にイラストの完成を目指す「ジグザグパズルゲーム」。初回専用の「練習モード」から上級者まで楽しめる「難しモード」まで、7段階の難易度が用意されている。間違えをクリアすると、かわいいキティちゃんの画像を手に入れることができるぞ。

簡単な問題から難問まであるぞ!

PS2 **THE WASHINGTON FIELD OPERATION** 830
▶D3(ソフィアゲーム)
▶¥1,500
▶MC(1フロップ)

低価格でもしるし、定番の人気シリーズから、更なる戦術SLGが登場!!

キミの戦術で世界を平和に導け!

「THE WASHINGTON FIELD OPERATION」は、富強した世界を平和に導くため、革命軍の戦士となって戦うSLG。タイプの異なる4人の主人公の中から1人を選び、MD(メカドール)と呼ばれるロボットに乗り込んで戦場を戦い抜く。ステージをクリアするとさらにカスタムバースが手に入り、好みのMDに改造できるなど、システ面も充実している。

WTH-01	1000
VZ-01	2000
TH-01A	2000
TH-01B	2000
VZ-02	2000
KR-01A	2000

PS2 **電車GO! 新幹線** 830
▶マイド
▶¥1,500
▶¥1420(税別) PS2プレイステーション2
▶¥1420(税別) PS2プレイステーション2

電車でGO! 新幹線 山陽新幹線編
電車でおなじみの「電車GO!」シリーズ。今度は新幹線を運転だ!!

夢の超特急がキミの部屋を疾走する!!

「電車GO! 新幹線 山陽新幹線編」は、電車の運転士が体験できる人気SLGの最新作。世界最高速を誇る「500系」や「300系」など、全線で車両が整備される。路線は、新大阪から博多までの山陽新幹線と、博多から博多までの博多南線(2つを60km/h)で、また「500系」の運転席を再現した専用コントローラも同時発売される。



PS2 **マイトアンドマジック** 96
▶マイマジック
▶¥6,800
▶MC2(2000K3)

世界中に伝説のファンを持つ、名作RPGの最新作がPS2に登場!!

3D・RPGの金字塔がPS2で登場!!

「マイト アンド マジック」シリーズは、10年以上の歴史を誇る本格派3D・RPG。最新作となる「マイト・オブ・サ・デストロイヤー」は、ナイトやネクロマンサーなど、8種類の職業から主人公を選び、クエストをクリアすることでストーリーを進めていく。クエストは全部で70種類以上用意されており、さまざまな冒険が楽しめる。また、戦闘がリアルタイムで進行していくため、ターン制のRPGにはない緊張感あふれるバトルが楽しめるようになった。さあ、キミも本物の「冒険」を体験してみよう!!



▲戦闘はリアルタイムで進行していくので、相手の行動を読んで攻撃する必要がある。また、ターン制であることも可能なため、アクションが苦手な人も楽しめる。



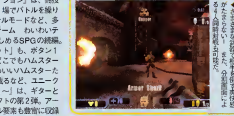
新作ソフト ニュース

セッションが熱い「ギタドラ」第2弾が登場!!

PCからの移植作となる「QUAKE III レヴォリューション」は、競技場でバトルを繰り広げる3D・STG。新キャラやオリジナルモードなど、多数の新要素が追加されている。「ラブ・ゲーム わいびいデニス プラス」は、初心者でも気軽に楽しめるSPGの続編。操作がより簡単になり、「スーパーショット」も、ボタン1つで決められるようになっている。そして「どこでもハムスター4 ドキドキぞろろ大冒険!」は、かわいいうみスターたちが主人公のTBL。マスを進むとお宝が隠れるなど、ユニークなルールが採用されている。「ギタドラ1」は、ギターとドラムの人気リズムゲームが楽しめるソフトの第2弾。アーケードの完全移植だけでなく、オリジナル要素も豊富に収録されている。

PS2 QUAKE III レヴォリューション

▶8月(予) ▶STG ▶1人から4人まで ▶¥3,800



PS ラブ・ゲーム わいびいデニス プラス

▶9月13 ▶SPG ▶ハムスター ▶¥3,800



PS どこでもハムスター4 ドキドキぞろろ大冒険!

▶7月26(予) ▶TBL ▶ベック ▶¥3,200



PS2 ギタドラ1-4 1-3のプレイステーション2版

▶9月20 ▶ETC ▶コナミ ▶¥8,800



泣いて、笑って ココロ打たれるハイブリッドバトル!

電撃文庫 7月の新刊

好評発売中

言葉を読む二輪車・エルメスを相棒に、
キノは“世界”を知る旅を続ける――。
「仕事をしなくていい国」「二人の国」をはじめ、
11の短編で綴られる、新感覚ノベル最新刊

キノの旅Ⅳ

the Beautiful World

時雨沢恵一

イラスト/黒星紅白

本体490円



狼男という特異体質を隠し、かろうじて人間社会に
溶け込んでいる銀之介に最大の危機発生!
ロンドン帰りの美少女・楓に正体を暴かれたあけく、
さらに拳銃で狙われる…。

阿智太郎 イラスト/宮須弥

僕にお月様を見せないで④

北極色の転校生

本体530円

ロリコン天使、悪魔っ娘、巫女少女に化け猫……
人畜無縁(?)で繰り広げるシニカルコメディ第3弾!

佐藤ケイ イラスト/さぎのあおい

天国に涙はいらない③

あだ討ちヶ原の鬼女

本体510円



EATと米軍の共同演習がスタート! アヤカシ役として参加した、優樹・太田・虎司らを
待ち受ける隠された事実とは? 大人気ホラーファンタジー最新刊

中村恵里加 イラスト/たけひと

ダブルブリッドⅥ

本体550円



世界に“絶対”はない。
だから“絶対ない”なんてない。



台樹国「天剣王器」の一員に
選ばれた少年と少女の運命は?

(第7回電撃ゲーム小説大賞〈通考別短編部〉受賞作)

海羽超史郎 イラスト/RAMI

天剣王器

~Dual Lord, Reversion~

本体570円

“異界”から出現した少女は何のために
神隠しを行うのか?

甲田学人 イラスト/翠川しん

Missing

神隠しの物語

本体570円

鈴木銀一郎 イラスト/九月姫

モンスターメーカークロニクル

最後の電戦士

The Last Dragonfighter

本体650円

朝松 健 イラスト/中北隼二

秘神黙示ネクロノム②

本体710円



発行 ■メディアワークス 発売 ■角川書店

<http://www.mediaworks.co.jp/>

商品は近隣の書店でお買い求めください。

その他購入方法 書店二巻の巻(7)直接読者(7) 03-5280-7388 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

※本体価格に別途消費税が加算されます。

そして…少年は大人になる。

俺はまだやり残したことがあるんだ

だから…

私たちの旅に終わりはないわ…

時がある。

7月21日発売

ニューブリット・コンボイ・マスタース・トールサイズ

銀河鉄道999

DVD・BOX the MOVIE

原作：松本零士

<収録作品> DISC1「銀河鉄道999」(1979年公開)、DISC2「さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ篇」(1981年公開)
DISC3「銀河鉄道999 エターナルファンタジー」(1988年公開)、DISC4 オートステイク「銀河鉄道999 ガラスのクレア」(1980年8人がまつり公開)十巻巻特典
<収録特典> 特報・予告編、短コンナ運動(マルチアングル)、資料集、松本零士999
<封入特典> 縮小複製版・劇場パンフレット(3冊)、解説書(8P)、<音声特典> BGMが楽しめる2チャンネル仕様

DSTD02032 / 税別20,000円

片面2層2枚+片面1層2枚組 / カラー・本編313分+映像特典 2) 1. 主音声：モノラル(日本語) 2. BGMのみ：モノラル・DISC3のみ：ステレオ
16:9 LB(ヒタサイズ収録)・DISC4一部4:3・DISC4一部マルチアングル

DVD・BOX & CD発売記念 銀河鉄道999展

入場無料 東京：銀座ソニービル(7/21~29) / 大阪：心斎橋ソニータワー(8月開始予定)

東映ビデオ & 日本コロムビア「999」共同キャンペーン実施中!

DVD・BOX、CDエターナルエディションシリーズ(4種)に封入されている応募券を全部集めると、抽選で総計300名様にプレゼント!

締切 2001年8月31日必着 ※詳しくは商品内封の応募要項をご覧ください。

期間限定キャンペーンサイト 999museum ● <http://999.msn.co.jp>

仮面の忍者

赤影

ご存じ伝説の忍者ヒーロー・赤影参上!

全4巻のシリーズ第1弾発売!!

[第一部 金目教篇] 8月10日発売

DSTD02033 / 片面2層2枚組 / 13話収録 / ¥13,800(税別)

●映像特典：データファイル●多言語付●音声特典：BGMコレクション
特典 ●封入特典：解説書(8P)●ビジュアルレーベル



ニュースステーション Part 1

PS&PS2 STATION

今回は、急遽発売が決まったPS2用HDDを紹介!
さらにこの夏開催される各種キャンペーン情報も見逃すな!!

今号の目玉! PS2用ハードディスク先行発売開始

First Topic ▶ PS2用ハードディスク (HDD) 発売

去る7月5日午前10時よりウェブサイトのPS.COM上においてPS2用HDDの先行販売分の予約が開始された(出荷は7月19日頃)。

初回出荷は、外付けタイプが7,500台、本体内部蔵タイプが2,500台の計1万台。次回の予約受付日などについては未定だが、今後の需要動向に合わせて随次生産・出荷していく。現在判明しているHDD対応ソフトと対応内容は下表を参照。

品名	SCPH-10210 外付けタイプ	SCPH-10260 内蔵タイプ
価格	¥19,000	¥19,000
性能	20GB 9GB5B イーサネットポート×1	HDDユーティリティディスクVer.1.00
対応ソフト	ADアタック P.O.カードファイ ネットワークアダ プタ	エクスタシオン プレイステーション ワークアダプタ

HDD内蔵タイプ



▲本体前面のエクスタシオンベイに内蔵するタイプのHDD。SCPH-30000以降の型番を持つPS2用だ。

HDD外付けタイプ



周辺機器も新登場

周辺機器も新たに
公開された。マウス
とキーボードの登場
でネット環境がより
と便利になる。

●USBキーボード

9月中旬
予定
¥4,000



●縦置き スタンド

7月19日
¥1,500



●USB マウス

9月中旬
予定
¥3,000



イベント「キャラショー」開催間近!

URL <http://www.gf.co.jp/tos/020701> (公式サイト)

ゲームやアニメ、コミックの人気キャラクターが
集結する「東京キャラクタショ-2001」が、7月21日(土)・22日(日)に千葉県・幕張メッセで開催される。会場では人気キャラクターグッズの限定・先行販売に加えて、イベントやライブステージなど、盛りだくさんの内容が楽しめる予定だ。お得意なキャラクター入場券(¥1,000・税込、小学生以下無料)も、



好評発売中(※1)なので、要チェックだぞ!!

▲朝から長い行列ができるほどの人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の会場風景)

注目のこなみるくをチェック!!

コミミのキャラクターグッズショップ「こなみるく」では、「とせまきメモリアル2」の「コレクションカード初版(TCS2001)」「¥900・税込」ほか、イベント記念グッズが勢ぞろい。いずれも数量限定の限定アイテムばかりなので、当日は売り切れる前に速攻ブースへ参戦!!



▶「とせまき2」ほか、
「幻想水滸伝」などの
記念グッズを販売。

東京キャラクタショ-2001

▶7月21日(土) [10:00-18:00]・22日(日) [10:00-17:00]
▶千葉県・幕張メッセ ▲入場券¥1,200 (当日税込、小学生以下無料)

タイトル名	メーカー名	発売日	対応内容
PS2で行こう2001	アスキー	発売中	スナップショット機能対応、データ保存
リリ〜のトリイ	ベージュソフト	発売中	データキャッシュ対応
ファイナルファンタジーX	スクウェア	7月19日	データキャッシュ対応
トレインキット for PS2	アスキー	7月26日	追加車両データインストール (PS2で行こう2001) 対応
玉置純一郎 〜運びの道〜	元祖	8月30日予定	データキャッシュ対応
CAPCOM VS SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	9月予定	データキャッシュ対応
Best of PS2 DX 5th style new songs collection	コナミ	8月30日予定	データキャッシュ対応
タタリ・タタリ・タタリ	コナミ	8月30日予定	データキャッシュ対応

ちょっと気になる話題を一挙掲載

Catch Up Station

イベント掲載の夏休み。キミはもうお出かける場所をチェックしたかな!? このコーナーを読み比べ一気にお決断!!

■パラパの情報満載の公式サイト

TVAアニメ「フジテレビ系で放映中」も人気の「パラパパラ」の公式サイトが、短期間で公開中だ(2002年3月31日まで)。アニメやグッズの情報に加えて、この夏発売予定の最新作「2」の速報もぜひチェックしよう!!



URL <http://www.parappa.com/parappa/>
パラパパラ公式サイト

■ナンジャの新アトラクションに注目!!

ナムコの都市型テーマパーク「ナムコナンジャタウン」(東京・池袋サンプラザ内)では、カラオケ採点システムを採用した新アトラクション「歌魂! 銭湯歌合戦」を、7月20日(金)より公開予定。自慢の歌で、このアトラクションに挑戦してみよう!!



URL <http://www.namco.co.jp/ナムコ・ワンダーページ>

■3大ソフトメーカーが連発を発表!

ナムコ・エンタックス・スクウェア3社による事業連携の具体的な内容が発表された。まず、①プレイオンラインへのコンテンツ供給および事業推進の提携、②海外販売権限の共有化、③携帯電話向けソフト技術の共同開発。そして、エンタックスとスクウェアによる共同オンラインゲームの共同開発なども検討されているのだ。今後の動向に注目しよう!!

URL <http://www.enix.co.jp/エンタックス・ほか>

キャンペーン TSUTAYAで「ナツタヤキャンペーン」実施!

TOPIC

URL [http://www.tsutaya.co.jp\(TSUTAYA online\)](http://www.tsutaya.co.jp(TSUTAYA online))

7月20日(金)～9月2日(日)まで、全国のTSUTAYAに「ナツタヤキャンペーン」が開催されるぞ。これはスタンプを集めると、抽選で豪華賞品が当たるというもの。期間中は各店舗で¥500(税込)以上利用すると、専用カードにスタンプを押してもらえ(1日1個のみ)。これを3つ集めて店舗で応募すれば、「キリンガバック付き折りたたみ自転車」や「スピーカー付きエアウォン」などの、夏を楽しく過ごせるグッズが合計2,600名に当たるのだ。詳しくはTSUTAYAの各店舗でチェックしよう! 右のキャンペーンロゴマークが目印だぞ。



TSUTAYAで「デビル」を体験!

この時期のスタイリッシュACT「デビルメイクライ」。このゲームの体験版レンタルが7月11日から一部の店舗でスタートしているぞ。18日は「デビル」を扱っているTSUTAYA各店でスタート。ビデオを借りるついでに、また、ゲームも買おうついでに「デビル」の体験版を借りてみては如何か?

新登場! あの「MM」がTCGで復活!!

GOODS

URL [http://www.epock.gr.jp\(エポック社\)](http://www.epock.gr.jp(エポック社))

90年代に大ヒットを記録したカードゲーム「モンスターメーカー」が、トレーディングカードゲームになって完全復活!! この「MM(モンスターメーカー) TCG リザレクション」は従来の対戦型TCGとは異なり、RPGのようにパーティを編成してゴールを目指す、新しいタイプのTCG。多様なカードで冒険を進めるだけでなく、モンスターを使って相手の進路を妨害することもできるので、奥深い駆け引きを楽しむことも可能だ。豪華イラストレーター陣が手がける、全244種(予定)の描き下ろしカードイラストも必見!! この夏、オスメの1作だぞ!!



トレーディングカードゲーム MMTCG・リザレクション

- ▶ 8月24日
- ▶ スターターパック(税込入り)¥1,500(送料別)
- ▶ スーパーパック(税込入り)¥350(送料別)
- ▶ エポック社

「でじこ」の生誕3周年記念フェア!!

「でじ・キヤラク」の生誕3周年を記念して、期間中に¥2,000以上の加盟店グッズを購入するとさらにオリジナルグッズがもらえるキャンペーンが全国のゲームズで開催中。でじこ(7月5日～)すでに終了、うさだ(7月12日～)、おちこ(7月19日～)と、期間によってもらえる絵柄が決まっているので注意しよう。いずれの絵柄も先着10,000枚までなので、欲しい人はお店に急いど!!



URL <http://www.pseachtrain.com>
松本都電気ショッピングセンター

URL <http://www.brococo.jp>
ブローコリー

キャンペーン マクドナルドとSCEが共同キャンペーン!!

TOPIC

URL [http://www.scei.co.jp\(SCE\)](http://www.scei.co.jp(SCE))

全国のマクドナルドで、PSをテーマにしたキャンペーンが7月19日(水)～8月14日(火)に開催されるぞ。期間中はトロ、ビザサ、バラッパ、チョコボのものがけ付いた「ハッピーセット」が販売されるほか、セットメニューを買って特製レシオ豪華賞品が当たる抽選カードが、もちろん全員に配布されるのだ。当たりカードの種類により、PS2用オリジナルゲーム「ハッピーD.I.S.C」などの賞品がもらえるぞ!!



トピック PS2が値下げ、¥35,000に!!

TOPIC

URL [http://www.scei.co.jp\(SCE\)](http://www.scei.co.jp(SCE))

プレイステーション2本体の価格が6月29日より¥35,000(税別)に改定された。従来のオープン価格モデルからの実質的な値下げということで、この機会に購入を考えているユーザーも多いはず。値下げされたモデル(SCPH-30000)は左ページで紹介したハードディスクドライブ用の収納ベイを搭載しており、リモコン、MC2は付属しない。クランツワースモを同梱したパックも引き続き販売されるので、好きなモデルを選んで購入しよう!!

▲ウェブサイトPS.COMでも販売中。「GT3」の同梱版も引き続き販売されている。

CDな5つね



pop'n music6 original soundtrack

人気シリーズのアーケード版最新作「pop'n music 6」のサントラCDが早くも登場。TV番組のテーマ曲や、アニメの主題歌をポップンミュージックの曲を含む、全42曲を収録。シリーズ最強の豪華版だ!!

大好評の音ゲーCD第6弾と、人気アニメのサントラを紹介!!



Z.O.E. Dolores.i オリジナルサウンド Vol.1

4月よりテレビ東京系で好評放送中のアニメ「Z.O.E. Dolores.i」のオリジナルサウンドトラックアルバム・第1弾。ゲーム版とはひと味違う、個性的な世界観を持ったアニメ版「Z.O.E」の楽曲を楽しもう!!

■「朝枝」ショッピングセンターOPEN!

ハンパンの「松本都電気」シリーズ加盟店「朝枝ショッピングセンター」が、6月28日からオープンしている。ほかでは手に入らない、貴重なグッズを購入できるので、「朝枝」ファンは要チェック!! 詳しくは以下のアドレスまで。



URL <http://www.pseachtrain.com>
松本都電気ショッピングセンター

■「牧場3」の携帯カバーを3名様に!

ビクターインタラクティブソフトウエアのSLG「牧場物語3〜ハーブに火をつけて」の発売を記念して、同作品に登場する犬をモチーフにした携帯カバーを抽選で3名様にプレゼント。希望者は随分(※2)に従ってしどしど応募しよう。しめ切りは8月31日(※1)まで!!



URL <http://www.vis.co.jp>
ビクターインタラクティブソフトウエア

■映画・ゲーム同時発売「AXIS」発動!

フルCG映画「AXIS」(2002年3月完成予定)と、同作のPS2ソフト(発売日未定/ナムコ)の同時発売プロジェクトが、大々的に発表された。映画とゲームを同時発売するのは世界初だ。どんな作品が完成するのか今後の動向に注目しよう!!



URL <http://www.namco.co.jp>
ナムコ・ワンダーページ

電撃

NEWS

Part2
TOPICS

PS版とはひと味違う! ナムコが誇る人気ACT『風のクロノア』がゲームボーイアドバンス(以下、GBA)に登場だ!

STATION

TOPIC
GAMEBOY
ADVANCEゲームボーイ
アドバンスPSの人気ACT
『クロノア』が
GBAデビュー!●ACT ●ナムコ
●7月18日 ●¥5,300アクションの基本
風だまを敵に当てて風の
クロノア

◆夢見る帝国◆

GBA『クロノア』は
パズル性重視!

本作は、GBAの小さな画面でも十分に楽しめるようアクション性を高度に拘る、パズル性を強化。敵を使ってプレイする「ズリアアクション」のステージが大層に増えているのだ。そのため、アクションがそれほど得意ではない人でも、ひらめき次第でバッチリクリアできる。もちろん、シリーズ本来の爽快なアクションが楽しめるステージも用意されている。



▲ジャンプしたり風だまを利用したりする基本アクションはパズルでも同じし。

投げるor2段ジャンプ!



●2段ジャンプは、一度ジャンプしてからもう一度ジャンプすることで、2段ジャンプが可能。

宰相バクウ

皇帝の側近で、ジリアスに取られ入り政治の権を握っている。何か企んでそうだけど……?



皇帝ジリアス

自分の野心を遂げるために、国民にも夢を見せることを厭止している。



皇帝の右腕

●物語は美麗なビジュアルとで展開!

夢見ることを禁じられた帝国で
クロノアの新たな冒険が始まる!

ある日、クロノアは起っているうちに、知らない世界へ飛ばされてしまう。そこは、知らぬ間に苦しい戦争がジリアスによって夢見ることを禁じられた帝国。『夢を見る』でつかまっていたクロノアは、帝室の宰相バクウによつて死体で置き去りにされる。しかし皇帝ジリアスは、「帝国で暮れる4年(の夢を見る)に、近頃は取りやめる」と条件を出し、クロノアをいかに解放することに。知らない世界にとまどうクロノアを、とりおさず行ってみよう、なにかわかるかも」と元気づける戦友のヒューボー、こうして、異世界を舞台にした2人の冒険が始まる!



●物語は美麗なビジュアルとで展開!

元気いっぱい!
われらが主人公クロノアクロノアと
ヒューボー

クロノアは元気で活発な正統な少年。ヒューボーはクロノアの双子の妹「リンダ」に憧れる。彼女だ。

NEWS

ゲーム世界のHOTな話題

電撃ゲーム

電撃ゲーム

電撃

NETWORK GAME STATION

ネットワークゲーム
ステーション

プレイオンラインをはじめ、注目
のニュースをまとめて紹介!

PS2をめぐる最新ネットワーク動向をチェック!

TOPICS ① ナムコ+エニックスが協力! スクウェア・プレイオンラインに新展開!

PS2ネットワークのカギを握るスクウェアのプレイオンライン(以下、POL)に、ナムコとエニックスが参入すること9月18日付けで明らかになった。これは、「3社連携」(横井注)の倉庫事項の項として発表されたもので、そのほかの事項については以下のとおり。注目したいのは「エニックス、スクウェアによる共同オンラインゲーム企画の協議」だが、現時点では、エニックスが製作するゲームに対しスクウェアがネットワーク面で技術協力するもの、としている。なお、今回の発表後に確認したPOL開始までのスケジュールは、右の表のようになっている。



▲ナムコとエニックスから発表される予定のネットワークゲームも、POL上で運営されることになる?

ナムコ・エニックスの動向

●ナムコ

現在アナウンスされているのは、ネットワークゲームを制作中という点で、アーケードゲームの共同開発については、スクウェア・エニックス以外のメーカーとの連携も行っている。

●エニックス

来期(2002年4月以降)にネットワークゲームを1タイトル投入するとしているが、現状のところジャンルなどは不明。ちなみに「ドラゴンクエスト」がオンラインゲームになるわけではないとのことだ。

〈プレイオンラインの今後の展開予定〉

POLはまず、「FF」シリーズ協のフルオンラインゲームとなる「FF XI」とともにスタート。両者は、以下のスケジュールで進め予定。

2001年 7月 POLのテスト開始

αテストでは、社内向けにさまざまな接続実験が実施される。無事に終了すれば、秋のβテストへ移行する。

夏「FF XI」のαテスト開始

社内のスタッフのみで「FF XI」をテストプレイする。POLと連携したネットワーク上の本格的なテストになる。

秋 POLのβテスト開始

一般の人々も参加することになるのがβテスト。ウェブなどでモニター募集が行われる予定だ。

年内「FF XI」のβテスト開始

一般の人々が「FF XI」の無料テストプレイに参加できる。プレイするには、ハードディスクドライブ必須。

2002年 春「FF XI」のβテスト開始

POLのサービスを開始していないと並べないため、実際にPOLのサービススタートとソフト発売は同時期のはず。

4月以降 POLのサービス開始(本誌サービス開始)

POLの無料サービスがスタート。「FF XI」をプレイするには、POLの会員登録とソフトのプレイ料が必要になる。

〈おもな発表の内容〉

- ① 3社によるPOL事業推進室の設置
- ② 3社による携帯電話対応ソフト向け開発支援技術の共同開発の検討
- ③ エニックス、スクウェアによる共同ネットワークゲーム企画の協議
- ④ 3社によるアーケードゲームの共同開発の検討

●プレイオンラインとは?

スクウェアが運営するエンタテインメントサイト。ネットワークゲームの楽しさをより広げるコミュニケーション・ツールや数々のコンテンツが利用できる。スクウェアとそのパートナー企業が提供するネットワークゲームを楽しむには、プレイオンラインの会員登録が必要がある。詳しい内容は、すでにオープンしているウェブ「PlayOnline.com」で随時紹介されていく予定だ。

URL:<http://www.playonline.com/>

TOPICS ② PS2版も! 「サクラ大戦オンライン(仮)」発表!

さる6月25日、映画「サクラ大戦 活動写真」(12月22日公開予定)の制作記者発表の席上で、ネットワークゲーム「サクラ大戦オンライン(仮)」の制作が発表された。内容については不明だが、帝都バージョンは巴里バー

ジョンの2種類がドリームキャストで今年12月に同時発売される。将来的にはPS2やPCでも発売されるとのこと。『くぐるる温泉2』に続いてハードの垣根を越えたコミュニケーションが実現することになる。

●「サクラ大戦」シリーズとは?

セガの大人気アドベンチャーゲーム「サクラ大戦」シリーズは、1作目の「サクラ大戦」が'96年にセガサターンで発売され、魅力的な登場キャラによるドラマが多数のユーザーに支持された。'98年の「2」もヒットし、セガの看板タイトルにまで成長。3月にドリームキャストで発売された最新作「サクラ大戦3」も、40万本のセールスを記録している。

! 「くぐるる温泉2」最新情報

PS2とDCオンライン対応の新作「くぐるる温泉2」に、前作のニュー・ゲーム・システムが採用され、前作のシステムが改良されている。前作のシステムが採用され、前作のシステムが改良されている。前作のシステムが採用され、前作のシステムが改良されている。

ゲームをプレイしながら
最新情報をキャッチ!



「サクラ大戦」製作発表記者会見



TOPICS③ PS2用モデム&TA(ターミナルアダプタ)に新製品が登場!

すでに3種類のPS2用モデムが発売されているが、7月1日、新たにアイワよりPS2用モデム「PVP-S200」が発売された。また、オムロンはPS2では初めてのTAA（ターミナルアダプタ）「MT128PS2」を7月下旬に発売する。TAAはアロギン規格より速いISDNラインに接続するための必要なる周辺機器で、常時接続のフレッツ・ISDNなどのサービスも利用することができるのだ。モデムについては全部で4種類がそろったことになるので、ここであらためて既発売の3種類もあわせて紹介しよう。

・現在までに発売されているモデム一覧・

アイ・オー・データ「P2GATE」



＜おもな仕様＞ ●製品型番：DFML-560/P2 ●価格：オープンプライス ●通信速度：アナログ回線専用56kbps ●同梱ブラウスソフト：EGBROWSER Light ●その他：SmartSCM USB / チップセット搭載

サン電子「OnlineStation」



＜おもな仕様＞ ●製品型番: MS56KP
S2 ●価格: オープンブライズ ●通信速度:
アナログ回線専用56kbps ●同梱フラウス
ソフト: 『NetFront』 ●その他: Window
s98/ME/2000対応

オムロン「VIAGGIO」



●製品型番: ME56PS2 ●価格: オ
ブライス ●通信速度: アナログ回線専用56k
同梱ブラウザソフト: NetFront ●その他:
のPS2向け接続サービス対応版「ME56
」が7月上旬より発売予定



＜おもな仕様＞

●製品型番: PV-PS200 ●価格: ¥12,000 ●通信速度: アナログ回線専用56kbps ●同梱ソフトウェアソフト: 『NetFront』 ●その他: 『Smart SCM USB』チップセット搭載、外付け電話機用モジュラージャック搭載



＜おもな仕様＞

●製品型番:MT128PS2●価格:オープンブライズ●通信速度:ISDN回線専用64kbps●同梱ブラウズソフト:「Net Front」●その他:1・ナンバー、INSボイスワープ、ナンバー・ディスプレイ対応

・ここで紹介しているモデム・TAに対応しているソフト一覧・

タイトル	ジャンル	プレイの種類	備考
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	アクション	通信対戦	
エイジオブエンパイア～エイジオブキング～	シミュレーション	通信対戦	
対局麻雀 ネットでロン!	麻雀	通信対戦	
BATTLE GEAR 2	レース	ネットランキング	アイブ【PV-PS200】非対応
EGBROWSER	ブラウザソフト	インターネット利用	サン電子 OnlineStation 非対応

いったいどの機種を買えばいいの？

まず、ISDN回線を導入しているか、あるいは導入の予定がある人は、オムロン「MT128PS2」を買うのがベストだ。問題は、アナログ回線でインターネットに接続しなければならない人だろう。アナログモデム4機種にはそれほど大きな性能差

はなく、どのモデルも実売価格は1万円前後となっている。ただ、対応していないソフトがあるので(上記の表を参照)、買いたいソフトが対応しているかどうかを確認してから購入すればいいだろう。デザインの好みで決めても問題はない。

TOPICS 4 So-netがPS2用のポータルサイトをオープン!

業界大手のインターネットサービスプロバイダSo-netを運営するソニーコミュニケーションネットワークは、PS2ユーザーに向けたインターネット接続サービスを7月から本格的に展開していく。おもなサービスの内容としては、PS2用ポータルサイトを設置し、コンテンツの充

実を図っていくことになる（詳しくは下のカコミを参照）。また、サービスの提供にともなう、オムロンのP S 2対応モデム「ME56PS2V」に、So-netへの入会や接続を容易にする「インターネットおまかせロム」（『NetFront』の改良版）を同梱する。

TOPICS ⑤ 最近よく耳にする ADSLっていったいなんだ？

ADSLとは、通常の電話回線を利用した高速通信技術のこと。電話回線において音声通話では使用されない高周波数帯域を利用することで、高速なデータ送信が可能になっているのだ。通信速度は、アナログモデムで接続する場合に比べて約20倍以上速くなるため、快適にインターネット

ットを楽しむことができる。また、NTTのフレッツ・ADSLなどのサービスを利用すれば、月額固定料金を支払うことで、常時接続が可能なことも大きな魅力。ただし、現在はPCのみにしか接続環境が用意されていない。PS2でも、接続できるようにすることを期待したい。

PS2ポータルサイト、3つの特徴

- ① **TV画面に合わせたレイアウト**
サイトのトップがTV画面と同じレイアウトに設計されているので、右側のスクロールバーを移動させることなく閲覧することが可能。
- ② **ゲーム関連のリンクが充実**
ユーザーがアドレスを入力しなくても、また、ように、数多くのリンクを配置。また、ゲーム関連のニュースもトップで紹介している。
- ③ **TV番組などの情報も配信**
TVでインターネットを楽しむのと同じように、TV番組が気になったら利用すると便利。配信されている番組は、



▲ポータルサイトのトップ画面。オススメのゲームについては、紹介ページも用意。

URL: <http://www.so-net.ne.jp/ps/ntsc>

！「Yahoo!BB」の登場で利用料金も低価格に

ヤフー株式会社がADSL常時接続環境を提供するサービス「Yahoo! BB」は、月額料金を¥2,800という低価格にしたことで大きな注目を集めている（モデムおよびスプリッターのレンタル料などを含めると¥3,017）。NTTのフレッツ・ADSLも利用料金を7月16日より¥3,800に値下するなど、低価格競争はさらに白熱するを覚悟だ。



URL: <http://bh.vshoo.cn>

ビズ開始は8月1日からだが、申し込み受付は
している。詳しくはホームページをチェック！

(プレイステーションソフト)

PSソフト 無料プレゼント!!

キミは ゲームクリエイターに なれるか!?

ゲームクリエイターの「極意」が詰まったPSソフトを無料プレゼント!
その秘密の内容を、今週ちょっとだけご紹介します。
最後にGETする「極意」は、ぜひキミ自身の目で確かめてくれ!

※PS2/PS3/PS4/PS5対応



① いざスタート!
ゲームクリエイターへの
最初の一歩の始まり



② 極意の秘密が!
自プロに隠れている
極意の秘密を探るのだ!



③ クイズに答えよ!
極意を得るには、様々な問題
をクリアせよ。正解すると、
極意は手に入るぞ!

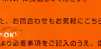


(T) 山崎 幸子 (Y) 山崎 幸子
(MDN) 山崎 幸子
CGデザイナー

④ 極意の秘密を
知る人たち...!
プロのクリエイター
と、その仲間たちから
「極意の秘密」を聞きだせ!



「極意」の秘密を
知る人たちの
仲間たち



ゲームクリエイターの 極意をGET!

中原 誠一 / Yuichi Nakahara
全くの初心者として、バンタン電脳情報学院
に入学。現在は、コナミ(株)でゲームクリエ
ーターとして活躍中!



無料

※高校生以上の方のみ参加可

バンタン電脳情報学院
vantan e-brain college

極意GET方法(無料)

- ① 本誌裏じみハガキ
本誌中面にあるハガキに必要事項をご記入のうえ、ポストに投函してください。
- ② 下記フリーダイヤル
フリーダイヤルからでも申込みいただけます。また、お問合わせもお気軽にこちらまでどうぞ。
- ③ 下記ホームページ
i-mode トリプルホンからOK!
資料請求ボタンをクリックして、お申し込みフォームより必要事項をご記入のうえ、送信してください。



0120-51-0505

※ 0120-51-0505

URL <http://www.lab.vantan.co.jp/>

i-mode <http://www.lab.vantan.co.jp/i/> J-PHONE <http://www.lab.vantan.co.jp/j/>

⑤

極意をGET!
最新のゲームクリエイターの
極意を手に入れたら、
この極意をさらに活用して、
さらに自分のスキルを向上させよう!

電撃

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INFORMATION

7/26(木)、ソフトと同時発売!!

Missing Blue

公式攻略ガイド

今月の26日、いよいよ発売される「Missing Blue」。攻略本の攻略本は、もちろんソフトと同日発売! キャ

ラクターポイント攻略と完全チャート攻略の二枚揃えで、キミのプレイをバックアップするパイプだ!

オススメ1

メインからサブまで! キャラを大公開

渡辺明夫氏による魅力的なヒロインたちのイベントCGのみならず、ラフスケッチも掲載。また、さま

ざまな表情の彼女たちも、ページのいたるところにちりばめられたたがっぴり楽しんでもいい!



廣月沙夜



神崎かりん



笑角亜弥



シーナ・アリアル

オススメ2

キャラ別ポイント攻略&チャート表を完備

このゲームを、攻略本なしに全選択肢を間違えずに選んでいくことは至難の業と言えるだろう。そこで、キャラごとどの選択肢を選べばトゥルーエンドを迎えられるかの一覧表を完備。ゲーム中の30マップを図式化したチャートと、それに沿った形の選択肢一覧も掲載している。



▲最も攻略が難しい砂漠。CGイベントのコンパリートも最良の難易度。

オススメ3

攻略本独断の「なんでもランキング」掲載

企画ページとして、「なんでもランキング」を掲載。どんな内容かは本書を見てのお楽しみ。但例のシールもあるぞ。



◀メモリーカード「シール」の型を紹介。ヒロインたちの萌え!



▲物語で決めた「守ってあげたい」1位はシーナ。キミの中の1位は誰かな?

ドンぱり電撃にわ!



Missing Blue 公式攻略ガイド

7月26日発売 定価:本体1,200円+税

刊行ラインナップ

電撃攻略王

トゥームレイド-5:クロニクル 公式攻略ガイド

発売中 定価:本体1,200円+税

牧場物語3 ハートに火をつけて 公式攻略ガイド

発売中 定価:本体950円+税

グロリアンサーII 公式攻略ガイド

8月10日発売 定価:本体1,200円+税

ジェネレーション オフ カオス 完全攻略ガイド

8月10日発売 定価:本体1,300円+税

Dセレクション

虹雲水鏡伝 Vol.2 クリスタルレリーの迷宮 公式クリスタルファンブック

発売中 定価:本体1,600円+税

電撃G's文庫

とめききメモリアル2 ⑨ 夏/9月発売 イラスト/コナミ・オフィシャル

7月25日発売 定価:本体550円+税

リムメイト2001-Rivko- 夏/8月発売 イラスト/久遠広宣

7月25日発売 定価:本体550円+税

電撃ゲーム文庫

灼熱水鏡伝 Vol.2 クリスタルレリーの迷宮 公式クリスタルファンブック

発売中 定価:本体550円+税

●発行/メディアワークス ●発売/光文館

●電撃攻略王シリーズ本のご購入に関する問い合わせは、お近くの書店、または直接読者係(電話 03-5280-7588)まで!
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、<http://www.mediaworks.co.jp/>でチェック!

©2001 TONKINHOUSE Illustration: 渡辺明夫

電撃

DVD STATION

DVD STATION

アニメに限らず、洋画・邦画も最近はDVDソフトになるのがかなり早いです。劇場の大画面もいけど部屋でのんびり見るのもいいですよ。

万感の想いを込めて、懐かしい汽笛が響きわたる...

鉄河鉄道999 (79年公開)

戦後の身体を求めて、謎の美女メーテルとともに旅する主人公・星川健三郎の成長を描く。わんたろう、市川右太衛門ら名匠たちが手がけた豪華特撮映画。



鉄河鉄道999アントロメタ特撮版 (81年公開)

メーテルからのメッセージを受け取り、再び999に乗り込んだ鉄河健三郎の激動の運命を描く。エピソードとしては、前作「鉄河鉄道999」の続編にあたる。

鉄河鉄道999エターナルファンタジー (98年公開)

他界分子として地下地下に送られていたところをメーテルに助け出され、再び鉄河健三郎に託された鉄河の運命は……。『さよなら鉄河健三郎』から17年の年月を経て制作された、ファン待望の続編映画作品。

タツノコアクションヒーローの魂を受け継ぐ
新世代ダークヒーローが誕生!!

「ガッチャマン」「破裏拳ボリワー」などタツノコヒーローアニメの最新作として作られながら、世界の平和を守るだけではなく、味を捜し、真実を追求するためだけに戦う新世代ヒーロー、それが「ソウルテイカー」。独特の世界観と緊張のサスペンス、激しく熱いアクションに美少女たちも♡ WOWOWで好評放映中の人気作がいよいよ登場。なお、初回限定生産のみBOX付き。

小夜ちゃん人気上昇中!!

「ソウルテイカー」のマスコット、小夜ちゃんオンラインHPがついにオープン! まだ工事中のコンテンツも多けれど、こまめにチェックしておいて欲しい。これで小夜ちゃんの手で大勝利から!! URL: <http://www.soulmaker.net/komugiclub/>

STORY

異って暗黒時代の主人公・伊達健三郎は、どこか懐かしさを感じる女性・桐原夜に魅せられる。翌日、暗黒の影を落とす彼女と正体不明の敵が襲来。次々と身体が壊れる彼女に、彼女の運命の鍵の手にあかぬ。彼女が謎の敵の手に落ちてしまうのだった……



▲17年前に月のコローニーで起きた異変が、京介とまだ見ぬ妹・夜夜の運命を激動なモノに変える。



The Soul Taker

〜旅路〜

■7月6日 ■パイオニア DVD
■P4S-2431
■R15+ ■90分
DD 16:9LB



7/20 サスケ DVD-BOX1



■日本コロムビア
株式会社
■XT-1194~1197
■¥19,800
■約40分
DD 4:3

「勇者伝説」や「カムイ伝」を数々手がけた、巨匠・白土三平の代表作「サスケ」のTVアニメ全29話がDVD化で登場。強く生きる少年英雄サスケの成長を通して、命の尊厳を描いた名作の名作。今更にあつたDVDには、原・白土三平が描き下ろした全29話の原稿、さらには巻物の原稿には、映像特典として原稿の解説・図説を収録した「サスケ図説」が入っている!

7/25 鎌倉霊



■キングレコード
■KIBF-60
■¥4,700
■71分
DD 4:3

人型のホラータイトル「エコエコエザク」を手がけた監督・鈴木敏夫と、脚本・小林弘樹の名コンビが語る新感覚ホラーがこれ。「鎌倉霊」が、一世を風靡したブルース歌手が録ったスタジオでアニメーションの録音をした数人のアイドル。録音されたテープを聞くとも、誰も気が付かなかった奇妙な音や録音されていた……。古いコーティングスタジオに響く自衛隊の正体は?

7/21 無切草 特別版 インタラクティブエディション



■パイオニアLDC
■KABO-132
■¥4,700
■85分
DD 16:9LB

PSソフトとして発売された「無切草」でもおなじみの「第1集」。2001年春に公開された、豪華主演でも話題を呼んだ劇場作品が、早くも登場。劇場公開時の映像と、DVDならではの特典や豪華キャストをらえた。マルチアングルとインタラクティブ仕様のDVDがうれしい本だ。



7/25 ザ・セル DVD-BOX 1 (特別プレミアム版)



■パイオニアLDC
■PBF-1369
■¥4,700
■109+α分
DD 16:9LB

封入された特製ブックを鑑賞するため、映画公開に際した殺人犯の心理に陥った女性心理学者の足跡を描く「ジェニファー・ロバート」のサイコホラー。初回の特典DVDを同梱した特別仕様で、BD+16分におもむくみ公開シーンや貴重なメイキングを収録している。



7/25 ザリマン金太郎 ①



■バンダイビジュアル
■BCBA-0863
■¥4,800
■約100分
DD 4:3

ドラマ、映画とさまざまなメディアで展開してきた、本宮ひざる原作の人気コミックがついにアニメに登場! 暴走族の狼を率いた主人公・矢島金太郎のザリマンとしての活躍と生き方を描いた人気作。毎月1巻ずつ、全8巻の発売予定。



7/25 ふしぎ遊戯 (一)



■バンダイビジュアル
■BCBA-0868
■¥3,800
■約45分
DD 4:3

主人公・夕張炎と本間翔一は、普通の中学生。ところがある日、偶然で魔界神に似た本「寂天地巻」の中に、召込まれてしまう。古代中国のような異世界で、炎は国を救うため、炎女としてさまざまな人間と出会い、伝説の「朱雀」を呼び出す冒険へと旅立つ。



未だのアクション巨編に隠された
幻のカットがすべてに明かされる!

1997年に発表された大量の未公開映像と隠された証言をもとに、国内の映画会社アーポートが完全版として再編集「死亡遊戯」で大幅にカットされたシーンも復活した、リーマンの斬撃シーンと隠されたファン必見の本編。

G.O.D 死亡遊戯
■DVD
■¥4,800
■約100分
DD 16:9LB



発売日	タイトル	価格/内容	備考
7/25	ブルース・リー 伝説のヒーロー	¥4,500 / PBF-1085	ブルース・リーが創出した格闘技「ジョウカン」の歴史や伝説、現象などをリレーする特撮。
7/25	ブルース・リー 伝説のヒーロー	¥3,800 / PBF-7211	代表作のハイライトと、貴重なプライベート映像でつづる、生涯の関心点に制作したドキュメント。
8/10	ドラゴンボール 伝説のヒーロー (1/2)	¥5,700 / PBF-1355	「死に闘い」の未公開映像を収録。初の限定生産品で、ミニチュア・メンタと中巻の複製版を封入。
8/10	ブルース・リー 伝説のヒーロー	¥4,700 / PBF-1371	日本を舞臺に登場した、子時代からの成長映像とブルース・リーの夢をまとめたメモリアルアルバム。
8/10	ブルース・リー 伝説のヒーロー	¥4,700 / PBF-1372	ブルース・リーをはじめ、ジャッキー・チェンら、アクション俳優の名場面を集めた格闘映画の集大成。

1 evolution

アーティストにしてエンタテインメントのファッションリーダーでもあるあのBrandNewShinグループ。

1	evolution	avex distribution	¥1,800
2	最良の音楽	7/25 3/25 4/25 5/25 6/25	¥4,700
3	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
4	知人	avex distribution	¥3,800
5	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
6	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
7	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
8	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
9	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800
10	ブルース・リー 伝説のヒーロー	avex distribution	¥3,800

2 伝説のヒーロー

多くのファンが待ち望んだ伝説のヒーローの登場。当りりロトには、最新作の伝説のヒーローが登場。

1	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
2	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
3	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
4	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
5	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
6	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
7	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
8	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
9	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
10	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800

3 伝説のヒーロー

70年代に登場した伝説のヒーローの再登場。当りりロトには、最新作の伝説のヒーローが登場。

1	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
2	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
3	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
4	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
5	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
6	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
7	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
8	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
9	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800
10	伝説のヒーロー	avex distribution	¥1,800

電撃

RANKING STATION



「グランツーリスモ3」が1位に返り咲き！ このゲームが同梱された、PS2本体の売り上げも好調だぞ。

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1位 グランツーリスモ3 A-spec ※本体同梱版含む
●SCE ●4月28日 ●RPG ●¥5,800



「F034/S」のこの色は、某貴公子のマシンがモデル。ほかの色より性能も少し高いぞ。

21万1480本

累計売り上げ総本数
121万300本

2位 実況パワフルプロ野球2001
●コナミ ●6月7日 ●SPG ●¥5,980



「パワプロ」シリーズ最新作。「サケサ」のプレイ期間が1年になり、遊びやすくなった。

15万2993本

累計売り上げ総本数
15万2993本

3位 蚊(か)
●SCE ●5月21日 ●ACT ●¥5,800



蚊になって人間の血を吸うACT。「刺す」「吸う」の2つのアクションが楽しめる。

5万3381本

累計売り上げ総本数
5万3381本

4位 リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
●バスト ●6月21日 ●RPG ●¥5,800

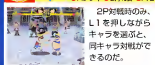


「アトリエ」シリーズ第3弾。割合法がわかりやすくなり、交易などの新要素を追加。

5万793本

累計売り上げ総本数
5万793本

5位 From TV animation ワンピース グランドバトル!
●バンダイ ●3月15日 ●FTG ●¥5,800



2P対戦時のみ、L1を押しながらキャラを選ぶと、同キャラ同戦ができるのだ。

4万9918本

累計売り上げ総本数
43万9613本

6位	ティアリングサーガ ユトナ英雄譚記	●エンターブレイン ●5月24日 ●5・RPG ●¥6,800
7位	魔剣交 (シャオ)	●コナミ ●5月7日 ●A・AVG ●¥5,800
8位	ワールドサッカーウィニングイレブン5	●コナミ ●3月15日 ●5PG ●オープン
9位	勝負師伝説 哲也	●アサヒ ●5月21日 ●TBL ●¥5,900
10位	エヴァークレイズ2	●フロム・ソフトウェア ●6月21日 ●A・RPG ●¥5,800
11位	SMPL200000000 THE テーブルゲーム 録音・録画・プレイ・録画	●D3 (ブリッシャー) ●5月31日 ●TBL ●¥7,000
12位	真・女神転生	●アトラス ●5月31日 ●RPG ●¥4,800
13位	Jリーグ実況ウィニングイレブン2001	●コナミ ●6月21日 ●SPG ●¥5,580
14位	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	●コナミ ●6月7日 ●ETC ●¥5,980
15位	ワールドスタジアム5	●ナムコ ●5月15日 ●SPG ●¥5,800
16位	鬼武者	●カプコン ●1月25日 ●ACT ●¥7,800
17位	ハッピーダイエット	●トワイフ・イクスプレス ●4月26日 ●SLG ●¥5,800
18位	トゥームレイダー5: クロニクル	●カプコン ●5月31日 ●A・AVG ●¥5,800
19位	バイオハザード コード: ベロニカ 完全版	●カプコン ●3月22日 ●A・AVG ●¥6,800
20位	ファイナルファンタジーIX	●スクウェア ●10月7日 ●RPG ●¥7,800

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

「GT3」担当一同

MAKER'S VOICE

長い長い制作期間を終え、ようやくスタッフにもゆとりが出てきたようです。最近は主要スタッフも休めをとったりしていますが、海外にレース観戦に行ったりと、結構みな、クルマから離れられない状態です。こうしたブラ

イベートの日々も、次回作への情報に変わっていくわけですし、まだまだこれから結構なきつさは続きます。発売から2カ月が経過したうえでの振り返り1位ということで、スタッフ一同、大変感謝しております。

前評判TOP415

DPS読者が選ぶ期待のソフト

1	新作	FINAL FANTASY X	10581 POINTS
2	前作5	東京魔人学園外法帖	32987 POINTS
3	前作2	サモンナイト2	25781 POINTS
4	前作6	幻想水滸伝Ⅲ	25275 POINTS
5	前作3	グロウランサーⅡ ※限定版含む	20748 POINTS
6	前作4	ゼノサーガ エピソードⅠ カへの意志	20315 POINTS
7	初登場	みんなのGOLF3	16857 POINTS
8	前作10	メタルギアソリッド2 サブス・オブ・リビディ	15993 POINTS
9	前作7	スターオーシャン3 (仮)	15561 POINTS
10	前作11	FINAL FANTASY XII	13399 POINTS
11	初登場	実況パワフルプロ野球8	11678 POINTS
12	前作8	MissingBlue (ミッシングブルー) ※限定版含む	10806 POINTS
13	初登場	Memories Off 2nd	10374 POINTS
14	再登場	Devil May Cry (デビル メイ クライ)	9941 POINTS
15	初登場	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム 0079	9077 POINTS

讀者人氣TOP45

DPS読者が選ぶ名作ソフト

1	前位2	ファイナルファンタジーⅩ ●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	3384 POINTS
2	前位3	ファイナルファンタジーⅦ ●スクウェア ●00年1月31日 ●RPG	3084 POINTS
3	前位1	ディルズ オブ エターニア ●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG	2184 POINTS
4	前位6	3.5 クラウンリスマス3 A-spec ●GSC ●04年8月2日 ●RPG	1512 POINTS
5	再登場	ファイナルファンタジーⅧ ●スクウェア ●00年2月11日 ●RPG	1424 POINTS
6	前位7	ドラゴンクエストⅦ エデンの覇士たち ●エニックス ●00年8月28日 ●RPG	1382 POINTS
7	前位14	スーパーロボット大戦α ●バンプレスト ●00年6月25日 ●G・RPG	1292 POINTS
8	初登場	ティアリングサーガ ユナ英雄戦記 ●エンターブレイン ●05年4月 ●G・RPG	1210 POINTS
9	前位5	ゼノギアス ●スクウェア ●00年2月11日 ●RPG	1123 POINTS
10	前位3	ガンバレード・マーチ ●GSC ●00年9月28日 ●AVG	907 POINTS
11	前位4	幻想水滸伝Ⅱ ●コナミ ●00年12月17日 ●RPG	865 POINTS
12	再登場	3.5 鬼武者 ●カプコン ●1月25日 ●ACT	770 POINTS
13	前位9	スーパーロボット大戦α 外伝 ●バンプレスト ●03年3月 ●G・RPG	734 POINTS
14	再登場	東京魔人學園剣風帖 ●アスキー・メディアエンタテインメント ●00年6月10日 ●AVG	691 POINTS
15	初登場	バイオハザードコード:ベロニカ 完全版 ●カプコン ●03年8月2日 ●A・AVG	561 POINTS

ロード
売り上げ

PS2 期間内推定売り上げ台数 **20万2264台**
累計推定売り上げ台数 **535万4088台**

RANKING TOPICS

『FFX』は何本売れる？

[illegible]

タイトル	発売日	発売前発売本数	累計販売本数	発売進捗率	発売時の本体普及台数
ファイナルファンタジー	97年1月31日	222万1231本	312万2110本	71.1%	約540万2000台
ファイナルファンタジー	99年2月11日	254万1172本	352万2226本	72.1%	約1453万9000台
ファイナルファンタジー	00年7月7日	194万7448本	280万9167本	68.3%	約1684万7000台

「FFVII」～「IX」の販売実績比較

FC	フットボールリーグ	順位	試合数	勝	敗	引き分け	得点	失点	得失点差	平均観客動員
FC	フットボールリーグ	1	38	22	10	6	67	37	30	約78万人
FC	フットボールリーグ	2	38	14	16	8	47	50	-3	約140万人
SFC	フットボールリーグ	1	38	19	12	7	57	40	17	約144万人
SFC	フットボールリーグ	2	38	16	14	8	50	47	3	約145万人
SFC	フットボールリーグ	3	38	14	16	8	47	50	-3	約255万人

【参考】『FF』シリ

NEW SOFTWARE
BUYERS
GUIDE

7月5日発売のソフト
 ザンバ カバジニア〜tearing Gaoow〜
7月12日発売のソフト
 ウォリアー ロジック3
 ファイナルファンタジーのゴースト ゴーストレーシング
 秘蔵?デモシステム?エンジン2〜天才?オカボネ〜
 カルト・ウィング 一時を越えた未来
 スーパープライスシリーズ「闘神」
 スーパープライスシリーズ「ビザード」
 スーパープライスシリーズ「覇龍」
7月19日発売のソフト
 本格的な中肉系RPGとしてスーパーホットラインと大々評価
 ナニの成果を 青春編2の『勇者の心』
 FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)
 レイダースターズEX.更新

登場する女の子がかわいい。岡キョウの作品。
グラフィックがきれいで
見ていると楽しい。
キャラクターが魅力的。
共感できる点がある。
システムが面白い。
新しい発見がある。
時間が経てい
ぬのが快適。
安い。コストパフォーマンスが
高くおトク。
ストーリーがよい。
保存料がない。
とにかく楽しくてハマリ
まくれる作品。
すぐ慣れるほど。
音楽や効果音がよい。
操作が楽で、ファンに
はたまらない作品。

発売日

7/5

DATA

価格

- 3Dゲーム
- 対応機種: MDC6400搭載、2Dプレイ可能

ステップ1: 用意する動物の塊(「カウ」を、トリックを出して倒していく→規定
 わたのスタートキー)。アナログスティ
 ックに、付属のスクエア型コントロ
 ーを装着して操作するが特注性。プレイ
 モードは、メイ
 ンの「ストーリー
 モード」のほ
 か、2P対戦の
 「バーサスモ
 ード」なども選
 べ

● デュエリリアルは、基本的な操作か
 らも「トリック」などいろいろな技に散
 入ってくる。スピン系のトリックは、自
 身技に前を向いて逆回転するのと同じ。同
 じ要領が多く、やり込みが楽。

● オペレーターにしては、全体的に
 スピード感、弾速は欠ける。アナ
 ログスティックだけではプレイまじきな
 うえ、両手コントローラーの操作に慣れ
 るのに時間がかかる。総論的なトリッ
 クがないのは、上級者にはもの足りない。

● 3Dゲーム

● 対応機種: MDC6400搭載、2Dプレイ可能

ステップ1: 用意する動物の塊(「カウ」を、トリックを出して倒していく→規定わたのスタートキー)。アナログスティックに、付属のスクエア型コントローラーを装着して操作するが特注性。プレイモードは、メインの「ストーリーモード」のほか、2P対戦の「バーサスモード」なども選べ

● デュエリリアルは、基本的な操作からも「トリック」などいろいろな技に散入ってくる。スピン系のトリックは、自身技に前を向いて逆回転するのと同じ。同じ要領が多く、やり込みが楽。

● オペレーターにしては、全体的にスピード感、弾速は欠ける。アナログスティックだけではプレイまじきのうえ、両手コントローラーの操作に慣れるのに時間がかかる。総論的なトリックがないのは、上級者にはもの足りない。

● 3Dゲーム

● 対応機種: MDC6400搭載、2Dプレイ可能

発売日
7/19

DATA
●スクウェア
●8800円 ●税込9280円
(価格記事はP.12へ)

を
知

大人気RPG「FINAL FANTASY」シリーズ新作。ついに3Dによるカメラワークや、シリーズ初となる音声の採用により演出感がパワーアップ。キャラクターの代わりにより新たに登場した敵システム「スフィア」など、と、豪華な多岐にわたる新要素が盛り込まれ、必死に敵を倒し、宝物庫までを収録したDVDも同梱されている。

ゲーム
●総合的なクオリティはトップレベル。
ストーリーはテーマがわかりやすい。今回から採用された音声、ゲームの演出により一層盛り上げられた。敵システムについては、手帳を漁って知識を入るの面倒、敵の弱さを手帳から探すの面倒を感じない。道中、敵の行動を予測するシステムに組織性の高さが、サブバトル形式でできるのもウレシイ。

CHIE
●武器を自動で並べ替えてきたため、試遊感が少しやりづらい。

7/12
 現在、ホールで大人気の『Cリブメカボーン』シリーズが2週連続で登場。
 ■サンソフト
 ■¥8,800

7/19
「ミルキーバー」が「キラークイーン」を収録している。

- ダンバランス
- 4500
- MC2130K(B)

7/20
出稼率が約70万分の1のリーチを誇る遊技である。当日収入の分析が可能。打の連続で角に倒れて、壁に当たることがある。

7/21
出稼率が賞の確率約2倍強しかないのに、この遊技が賞品がある。

7/12
 数字を頼りにマス目
 を埋めて、絵を完成さ
 せていくパズル。

プレイ
 ●アイトロン
 ●マスコ
 ●MG(1ブロック)

特徴
 低価格にもかかわらず、動物や乗り
 物などとおなじジャンルごとに分けら
 れ、リユース感がある。

注意
 マス目の埋入と、ロゴジックがスク
 ロールしてしまい見づらく

7/12
ワッドベーカーと仲間たちが、社長のバトルを盛り上げるRCG。
 コナミ
 4人対戦
 MCX1(プロダクト)
 カープが曲がりやすくスピンしにくいので、初心者でも簡単に操作可能。COMの読取りと進捗が非常に速い。ダメージを受けるとすぐにタイアとなり、两スタートしなければならぬ。

7/12
ファンタジー世界を
舞台にした、恋愛AVG
も楽しめるS・RPG。

■開発会社
■¥6800 ■AC(1プロダクト)

(販売店:PS,184)

S・RPGのゲームは難易度が低い、恋愛
と戦闘能力が伸びるの2つ、SLGが苦手な
人でもストーリーを楽しむ。こ
の2つのパートも内容を省略で、手
ごたえが感じられない。

7/12
136個の麻雀譜の中から、同じ牌を極まで打って消していくゲーム。

- セレン
- セレン
- MC11プロック、2人プレイ可

無敵譜時間「無し」に設定できる。リアルタイムに選べる2人対戦が可能。カナルズで麻雀を打ったときの音がリアル感がいさく。スピードアップするとうまく読牌できない!

7/12
14種類のルールで遊べ、最大3人同時プレイができるビリヤードゲーム。

- セレン
- 中絶
- 3人プレイ可

「ボクテッキョカリウム」や「スリークレーション」など、あまりメジャーではないタイトルでもプレイできる。
 色が手玉中心と異なだけしかないが、2種類の道と狙いにくい。

7/12
お手柄に4人打ちが
楽しめる、低価格でシ
ンプルな麻雀ゲーム。
■セレン
■¥950

■**特徴**
■4人同時プレイの麻雀ゲームで、
プレイ、読み、持ち時間のルールも細か
く定まっている。
■**注意**
■説明書に描いてある表示されないの
で、あらかじめ実際の麻雀が必要。



新ハード発売前に
気になるトピックを
徹底追求



ゲームキューブ、
Xbox、PS2、
『FFX』全部わかる

ゲーム世界の
ど〜なってるの?
に詳しく知る!

ゲーム業界 そこが知りたい!! 2001年夏



どこまでイケてる? **J-PHONE** のJavaアプリ



もはや
iアプリを超えた!?



ファイナルファンタジーX
みんなのGOLF3
鉄拳4/鬼武者2
バーチャファイター4



MP3デジカメ「FinePix50i」
極安モバイルPC「Afina note」
電波時計「ウェーブセプター」

ゲーム・ケータイ・パソコン…21世紀の遊び情報マガジン

電撃王



8月号

絶賛発売中

定価590円(税込)

©SEGA/ATK 2001 ©TAITO 2001
©2001 Softbank
©2001 SQUARE CHARACTER DESIGN/
TETSUYA NOMURA

発行 ■ メディアワークス
<http://www.media-works.co.jp/>

発売 ■ 角川書店
書店はお近くの書店で買い求めください。
その他購入方法 書店に不在の際は「直接販売」へ 電話03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご覧ください。

表紙: 小向美奈子

PlayStation2

●7月発売予定のソフト

- [illegible]

●8月発売予定のソフト

- [illegible]

© 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved.

- | | | | | |
|-----|---------------------|---------------|-----|-----|
| 30日 | ハジメのバニー2 | VB800 | ETC | 182 |
| 30日 | 南条で80！新野郎 山岡新幹線 | タイマー
VB800 | SLG | 195 |
| 31日 | QUAKE III レイウォールション | タイマー
VB800 | 2TG | 195 |
| 8月 | タムタムハザード | タイマー
VB800 | ETC | 178 |
| 8月 | めざせ名門対戦2 | タイマー
VB800 | SLG | |
| 8月 | アリアにオスト レミタム | タイマー
VB800 | ETC | |

●夏発売予定のソフト

- [illegible]

●9月発売予定のソフト

- [illegible]

- | | | | |
|---------------------|---------------|-----|-----|
| 9月 ゴルフ ナビゲーター VOL.3 | スライダ
¥5800 | SLB | |
| 9月 ゴルフ ナビゲーター VOL.4 | スライダ
¥5800 | SLB | |
| 9月 スカイガイドナー | スライダ
¥5800 | SLB | 156 |
| 9月 3ヶ月一しんごでねんご | スライダ
¥5800 | SLB | |

9月 KING 9 FIELD M

- | 秋発売予定のソフト | | | |
|-------------------|---------------|-------------|-----|
| 10月 両面録画 ネットでON! | プレイステーション2 | TBL | |
| 10月 ぜんげんのプリンセス | PlayStation 2 | 西田博之とオセロの冒険 | RPG |
| 秋 三國無双2 | PlayStation 2 | コーエー | 182 |
| 秋 ギルティダイアム セクス(画) | PlayStation 2 | YBROO ACT | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | FTG | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | ACT | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | STG | 164 |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | STG | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | ETG | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | STG | |
| 11月 2007年12月発売予定 | PlayStation 2 | STG | |

●冬発売予定のソフト

- | 12月のラジカセ新刊 | ラジカセ王国 | 価格 | ジャンル |
|--------------------------|--------|-----|------|
| 12月 M94/Aマムとランス オブ・リヴィティ | 1750円 | RPG | |
| 12月 センザ・エピソード1 カベの電音 | 1750円 | RPG | |
| 冬 グランディアII(続) | 2500円 | RPG | |
| 冬 幻想水滸伝III | 1750円 | RPG | |
| 冬 キングダム ハーツ | 1750円 | RPG | |
| 冬 ジョジョの奇妙な冒険 目撃者の追跡 | 1750円 | ACT | |
| 冬 トライアングルのアライズ | 1750円 | ACT | |

● 2001 年発売予定のソフト

- | | | | |
|----------------------------|------|------|------|
| 2001年オリジナル・ホームズ(第1作) | VS嵐 | VS嵐 | VS嵐 |
| 2001年タイタンズ(第1期) | イマジン | イマジン | イマジン |
| 2001年Rally Heart(第1期) | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年 義経(第1期) 朝えよう! | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年 WTA Tour tennis(第1期) | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年 とまぎめミステリー3 | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年 ボーイズ・ライン | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年レガions(第1期) | 水曜 | 水曜 | 水曜 |
| 2001年 Robopop | 水曜 | 水曜 | 水曜 |

●2002年発売予定のソフト

- | | | |
|---------------------|-------------|-----|
| 2002年3月7日 浅草花2 | カウボーイ
4月 | ACT |
| 2002年3月 10日 浅草花2 | スワップ
4月 | RPG |
| 2002年春 グランドEX(エクサ)⑧ | ミニ
4月 | RPG |
| 2002年春 ルーミア②203 | セガ
4月 | SLG |
| 2002年 WAR JUDGE⑧(8) | アルセ
4月 | SLG |
| 2002年 THE SPURZER⑧ | アルセ
4月 | AVG |
| 2002年 ライディング スパイク | スパイク
4月 | RPG |

●発売日未定のソフト

- [illegible]

- | | | | |
|---|-------------------|--------------------|-----|
| ※ | 永来 グリスタルメゾン | カルチャーブレーン
WEB00 | #23 |
| ※ | 決定 戦国華蔵「兵」 | カルチャーブレーン
WEB00 | TEL |
| ※ | 決定 めいけん少女カマエ | カルチャーブレーン
WEB00 | SLD |
| ※ | 永来 セルビナード・リット2(仮) | ユーエー
WEB 5 | RPS |

- | | | |
|------------------------------|-----------------|-------|
| ※ 水戸 巨神海溝 (特) | ユメニ
スガ
水戸 | S RFG |
| ※ 東京 とだてメロディ Girl's Side | ユメニ
スガ
東京 | SLQ |
| ※ 東京 フロウキス, Jewel 2001 | ユメニ
スガ
東京 | SLQ |
| ※ 水戸 通称上 (特) | ユメニ
スガ
水戸 | P2Q |
| ※ 水戸 101 Government | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 キング オブ ココロシア (画) | ユメニ
スガ
水戸 | SPQ |
| ※ 水戸 情 (画) | ユメニ
スガ
水戸 | AVQ |
| ※ 水戸 WRC (画) | ユメニ
スガ
水戸 | AVQ |
| ※ 水戸 WBC | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 建設デパート山崎 3 - 男児達退避 | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 ファイター・プロム (スリム) (画) | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 ハイパーツアー | ユメニ
スガ
水戸 | FTQ |
| ※ 水戸 ぐんぐん超暴走 2 | ユメニ
スガ
水戸 | ACT |
| ※ 水戸 サカつく 2002 (特) | ユメニ
スガ
水戸 | SLQ |
| ※ 水戸 1944 サウス・アイランドシリーズ | ユメニ
スガ
水戸 | AVQ |
| ※ 水戸 エクスプレス・アクション・ムジシリーズ | ユメニ
スガ
水戸 | ACT |
| ※ 水戸 リーチマン・クワーター 4 | ユメニ
スガ
水戸 | FTQ |
| ※ 水戸 やきやんく 2002 (画) | ユメニ
スガ
水戸 | SLQ |
| ※ 水戸 パーフェクト・コロス 3 | ユメニ
スガ
水戸 | SPQ |
| ※ 水戸 iCD | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 ちんちんファンタジック | ユメニ
スガ
水戸 | P2Q |
| ※ 水戸 水戸の24時間物語 3 - 山崎達雄編 | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 ワイルド・アームズ オブ・ファンタジー ラード | ユメニ
スガ
水戸 | RPG |
| ※ 水戸 スタン・GP | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 トップガン | ユメニ
スガ
水戸 | FTQ |
| ※ 水戸 ロータス・チェンジ | ユメニ
スガ
水戸 | PCQ |
| ※ 水戸 EX 機巧兵器ゲーム | ユメニ
スガ
水戸 | TBL |
| ※ 水戸 EX 人生ゲーム | ユメニ
スガ
水戸 | TBL |
| ※ 水戸 EX 日本特色将棋ゲーム | ユメニ
スガ
水戸 | TBL |
| ※ 水戸 Kunita (画) | ユメニ
スガ
水戸 | ACT |
| ※ 水戸 AKB | ユメニ
スガ
水戸 | A AVQ |
| ※ 水戸 グラビア・デラティ | ユメニ
スガ
水戸 | FTQ |
| ※ 水戸 集巻 4 | ユメニ
スガ
水戸 | STQ |
| ※ 水戸 BOWBERMAN 2001 (画) | ユメニ
スガ
水戸 | ACT |
| ※ 水戸 戦術戦士スラム めくD&R, 呼声編 | ユメニ
スガ
水戸 | STQ |
| ※ 水戸 Say Hunter (スライディングター) | ユメニ
スガ
水戸 | STQ |
| ※ 水戸 Legend (スリム) (画) | ユメニ
スガ
水戸 | A RPD |
| ※ 水戸 ソウル・マスター (画) | ユメニ
スガ
水戸 | SPQ |

PS&PS2攻略本発売スケジュール
電撃攻略王
やっぱり電撃だね

■好丹无壳甲

牧場物語 3 ハートに火をつけて 公式攻略ガイド

7月2日 星期日

MissingBlue 公式攻略ガイド

26 日発売予定

ジェネレーション・オブ・カオス公式攻略ガイド

10日発売予定 定価：本体1,300円＋税

グローランサーII公式攻略ガイド



激動の旅へ、いま再び!

あの日から一年、「グローランサー」が帰ってきた。

スリリングな事件の連続と課せられる命題。

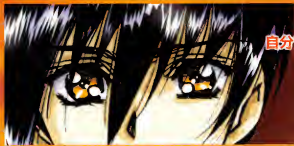
宿命に導かれた仲間たちとあなたの手によって織りなされる壮大な物語。

果たして、王国の平和は守られるのか。激動のドラマはいま再び、奔流の中へと突き進む!

そとまでして...どうして?



自分で選んだ道だ...後悔はしない。



私のはひと味違うわよ。



敵だって? おいら達が
敵だっていうの?



PlayStation®2



キャラクターデザイン うるし原智広

GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice

7月26日(木)発売予定

通常版 ¥6,800 (税別)

●ノンストップドラマチックRPG (1人用) ●アナログコントローラ・メモリーカード対応

[初回生産のみ振さおろしR2ポストター付]

20000個限定デラックスパック

¥12,800 (税別)

【プレミアムテレホンカード&ポストカードセット】
うるし原氏の描きおろしイラストによるオリジナルデザイン

【オフィシャル設定資料集】

グローランサーIIの設定および多数のイラストを収録。さらにここにて明かされる秘情報も掲載したファン特設のオフィシャル設定資料集。(豪華55巻・64P)

【ローランディア国章デザインパンタナ】

ローランディア国章デザインは、国章のデザインをモチーフに、それぞれデザインされている。

©2001 GUST. All Rights Reserved. 1000-2001 本・本ソフト「Growlanser」は登録商標。ニンテンドーゲームボーイアドバンスの登録商標です。



アトラス・ベストコレクション

GROWLANSER

アトラス・ベストコレクション

7月26日(木)発売予定 通常価格 ¥2,800 (税別)

※プレイステーション2専用ソフト ※R2対応ソフト

※メモリーカード対応 (256KB) ※R2対応ソフト

©Media Works 2001 印刷/国書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-7/27

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

